

STUDIO HARD DELUXE



총 & 나이프 격투 포즈 스타일 도감



총 & 나이프 격투 포즈

스타일 도감



전쟁이란 왜 아름다운가.....

먼 옛날, 인간이 짐승에서 진화하는 과정에서 도저히 버릴 수 없었던 마음, 그것이 투쟁본능입니다. 자신과 동족을 적으로부터 지키기 위해 이단분자를 적대시하여 물리치려는 마음은 야생동물에서 벗어나 문명을 가진 존재가 되어도 더더욱 없앨 수가 없었던 것입니다.

아니, 그러기는커녕 문명의 진보는 이 투쟁본능을 더욱 강하게 만들기 위한 것이었다고 표현할 수 있을 정도로 인류는 투쟁을 위해 많은 발명을 해왔습니다. 도검과 총기는 말 그대로 인류문명이 낳은 본능과 욕망의 상징이기도 합니다.

전쟁이나 살육은 실제로는 커다란 비극이며 일어나선 안 되는 것입니다만 그 반면, 이미지의 세계에서는 커다란 엔터테인먼트의 하나가 되었습니다. 죽음의 공포를 극복하고 지략과 단련된 육체나 무력을 통해 적을 물리친다는 카타르시스를 드라마로서 즐기는 문화가 태어난 것입니다.

영화, 애니메이션, 만화나 소설, 그리고 게임이나 장난감의 세계에선 전쟁 신이나 기믹(관심을 끌기 위해 이용되는 장치)은 여러 차례 메인 모티브로서 관객이나 독자, 플레이어를 즐겁게 만들어왔습니다. 실제 전쟁을 피해 이미지 속에서만 전쟁을 즐길 정도로까지 인류는 진화했다고 말할 수 있습니다.

도검이나 총기라는 무기 아이템은 다른 부류를 뛰어넘는 매력을 가진 아이템이 되었습니다. 위험하면 위험할수록 무기는 그 빛을 발하며 사악한 빛에 휩싸입니다.

그것들을 다루는 영웅, 거기에 맞서는 용사는 여러 차례 이야기의 주인공으로 그려지며 인기를 모아왔습니다.

그 중에서도 무기를 지닌 소녀나 여전사는 그 가련함이나 아름다운 요소의 평가를 받아 많은 애니메이션, 게임, 만화, 그리고 소설에 등장하게 되었으며, 또 작화의 모티브로 그려지게 되었습니다.

본 책은 그런 배경을 바탕으로 「무기를 든 소녀」를 그리려고 할 때 참고가 될 포즈, 아이템, 묘사나 데포르메의 터치 도감이며 또한 이야기의 연출 계획에도 연관될 무기의 구조, 구도나 카메라의 각도에 대해서 쉽게 설명한 기법해독서입니다.

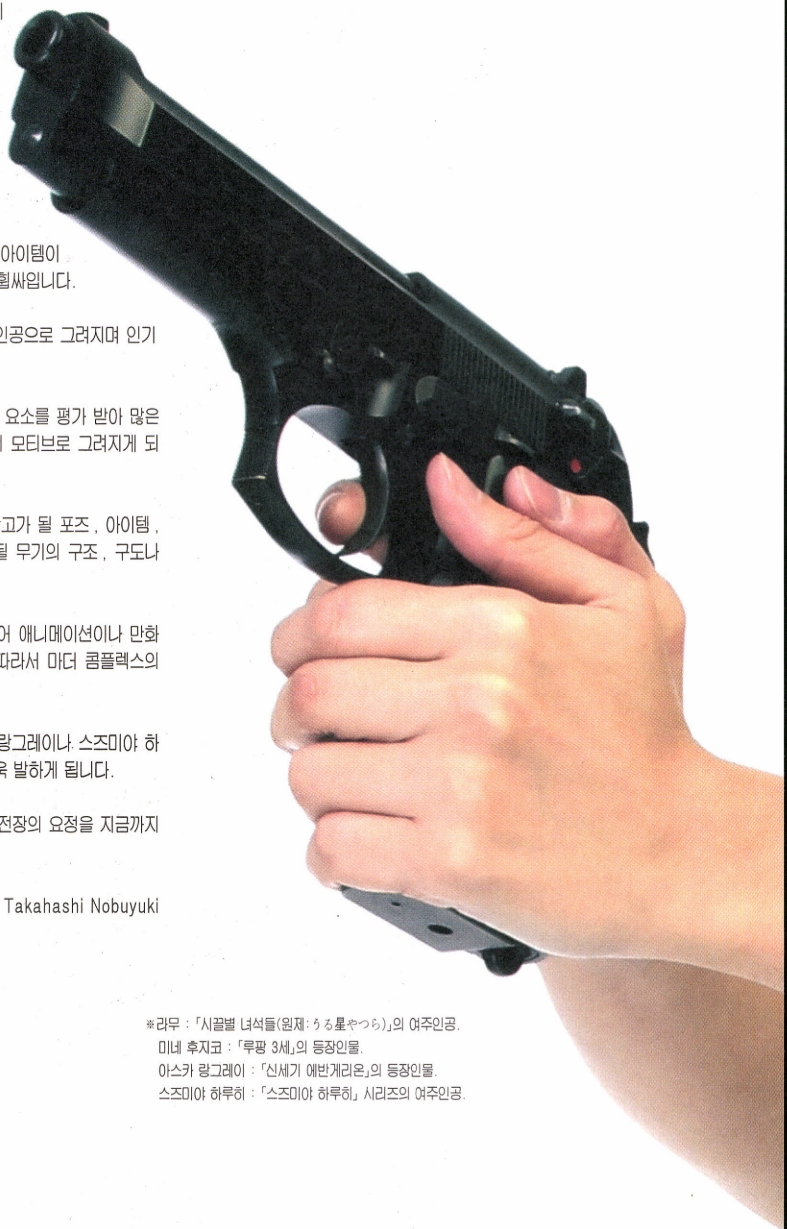
밝고 건강한 여자아이의 매력, 강한 여성에 대한 동경은 남성에게 있어 애니메이션이나 만화에만 국한되지 않은 채로 언제나 존재하고 있습니다. 그것은 경우에 따라서 마더 콤플렉스의 메타포이거나 때로는 여신신앙으로 불리기도 합니다.

과거의 작품에서는 *라무나 미네 후지코, 최근의 작품에서는 아스카 랑그레이나 스즈미야 하루히 같은 강한 여성의 매력은 때때로 손에 쥔 무기에 의해 그 빛을 더욱 발하게 됩니다.

당신의 이미지의 세계를 파워 업 하여 가련한 싸움의 여신, 아름다운 전장의 요정을 지금까지보다 더욱 멋지게 표현하는 것에 도움이 될 수 있기를 바랍니다.

Takahashi Nobuyuki

*라무 : 「시끌별 녀석들(원제:うる星やつら)」의 여주인공.
미네 후지코 : 「루팡 3세」의 등장인물.
아스카 랑그레이 : 「신세기 에반게리온」의 등장인물.
스즈미야 하루히 : 「스즈미야 하루히」 시리즈의 여주인공.



CONTENTS

무기의 역사	4
빈티지한 총 디자인	6
본 책의 사용법	8

CHAPTER1 권총 편

LESSON 01	권총의 종류	10
LESSON 02	권총의 구조 : 오토매틱 편	12
LESSON 03	권총의 작동 : 오토매틱 편	14
LESSON 04	R360 오토매틱	16
LESSON 05	권총의 구조 : 리볼버 편	20
LESSON 06	권총의 작동 : 리볼버 편	22
LESSON 07	R360 리볼버	24
LESSON 08	권총의 화력과 퍼스	28
LESSON 09	기본 : 그립 · 대기	30
LESSON 10	기본 : 자세 · 발포	32
LESSON 11	기본 : 장탄	34
LESSON 12	응용 : 한손 쏘기 · 무릎 쏘기	36
LESSON 13	응용 : 차페	38
LESSON 14	응용 : 홀스터	40
LESSON 15	응용 : 셔저(라이트) / 셔프래서	42
LESSON 16	응용 : 쌍관총 & 견맨	44
LESSON 17	응용 : 차이나 걸 & 히드맨	46
LESSON 18~25	캐릭터 작화기법	48
BAD EXAMPLE 01	그립	64

CHAPTER2 돌격소총 · 기관단총 편

LESSON 01	돌격소총 · 기관단총의 종류	66
LESSON 02	돌격소총의 구조	68
LESSON 03	돌격소총의 작동	70
LESSON 04	R360 돌격소총	72
LESSON 05	기관단총의 구조	76
LESSON 06	기관단총의 작동	78
LESSON 07	R360 기관단총	80
LESSON 08	기본 : 대기	84
LESSON 09	기본 : 조준 · 장탄	86
LESSON 10	응용 : 한손 쏘기	88
LESSON 11	응용 : 무릎 쏘기	90
LESSON 12	응용 : 엎어 쏘기 · 엎드려 쏘기	92
LESSON 13	응용 : 차페	94
LESSON 14	응용 : 지시 · 격투	96
LESSON 15	응용 : 집단	98
LESSON 16	응용 : 여자 스파이 & 레지스탕스	100
LESSON 17~20	캐릭터 작화기법	102
BAD EXAMPLE 02	그립	110

CHAPTER3 저격총 · 경기관총 · 변형총 편

LESSON 01	저격총 · 경기관총 · 변형총의 종류	112
LESSON 02	저격총의 구조	114
LESSON 03	저격총의 작동	116
LESSON 04	R360 저격총	118
LESSON 05	변형총의 구조	122
LESSON 06	변형총의 작동	124
LESSON 07	R360 변형총	126
LESSON 08	기본 : 자세 · 저격총	130
LESSON 09	기본 : 자세 · 경기관총	132
LESSON 10	응용 : 맥폴 FMG9	134
LESSON 11	응용 : 컨실드	136
LESSON 12	코만도 & 여자 스파이	138
LESSON 13~15	캐릭터 작화기법	140
BAD EXAMPLE 03	장전 · 발포	146

CHAPTER4 나이프 · 도검 편

LESSON 01	도검의 종류	148
LESSON 02	도검의 구조	150
LESSON 03	도검의 작동	152
LESSON 04	R360 나이프	154
LESSON 05	기본 : 나이프	156
LESSON 06	기본 : 스틸레토	158
LESSON 07	기본 : 쿠키 나이프	160
LESSON 08	기본 : 일본도	162
LESSON 09	응용 : 나이프 격투	164
LESSON 10	검사 & 여성신	166
LESSON 11~12	캐릭터 작화기법	168
총 & 나이프 프로필		172
일러스트레이터 프로필		174
모델 프로필		175

무기의 역사

캐릭터를 빛나게 하는 아이템으로서의 무기

현실 세계에선 여성과는 인연이 먼 수많은 무기도 이미지의 세계에선 강한 여전사로 변신을 하기 위한 파워 업 아이템으로서 효과를 발휘한다. 때때로 의외의 조합이 유니크(독특함)성을 낳아, 구시대의 디자인이 새로운 느낌을 갖게 하는 일도 있다. 여기서 실제의 무기진화의 역사를 따라 더듬어 봄으로써 각 시대의 캐릭터와 무기 아

이템의 진화를 알아보도록 하자. 드라마에 도입할 경우의 아이디어 차트를 실어 보았다. 만화, 애니메이션의 소재를 참고할 때, 일러스트를 그려려고 할 때, 이런 조합에서 발상을 얻는 것도 유니크한 창작의 힌트가 될 것이다.

무기의 발달사

시대	등장 캐릭터	무기 아이템	연대
원시	원인, 아만족, 공룡, 고대 포유류	석기, 골기, 곤봉, 맨손, 이글니, 손톱	기원전
고대	신화의 신, 신수(神獸), 병사	정동기, 주조검(鑄造劍), 갑옷, 도끼, 활, 방패, 창(槍), 모(矛)	10세기 이전
중세	왕족, 기사, 아만족, 용, 마법사	절검, 단조검(鍛造劍), 갑옷, 도끼, 석궁(보우), 투석기	10세기 이후
근세	사무라이, 용병, 근위병, 반란군, 연금술사, 예적, 기사, 기마병, 군장군복, 적탄병, 카우보이, 개척민 자경단, 갱단, 기병대, 역영군	총 : 플린트락 총 총 : 화승식 총, 총검 총 : 뇌관식 / 탄파식 리볼버 총 포 : 대포 폭발물 : 폭탄	15세기~
근대	군사조직, 민병, 용병, 반란군, 역영군, 기병, 보병, 포병, 장갑군함, 해군, 제식군장부대, 마피아	총 : 뇌관식 라이플 총 총 : 탄파식 리볼버 총 총 : 라이플 총(나선총신) 총 : 산탄총(샷 건) 포 : 다중신연발총(캐틀라그 포) 폭발물 : 다이너마이트	19세기~
연대	기갑사단(전차대), 공정사단(낙하산대), 항공사단(비행대), 해병사단(해병대), 스파이(정보부원), 기동 경찰(SWAT), 민간군사기업(PMC), 특수작전부대, 조직범죄자, 테러리스트	총 : 자동권총(오도메틱) 총 : 군용소총(라이플) 총 : 돌격소총(어설트 라이플) 총 : 기관단총(서브 머신 건) 총 : 경기관총(라이트 머신 건) 총 : 복열탄장권총(더블 클럼) 총 : 장식·개조총(커스터마이징) 총 : 적탄통(그레네이드 런처) 포 : 로켓 런처 폭발물 : 수류탄	20세기
미래	우주인(에일리언), 우주사단, 우주예적, 미래군단, 뮤턴트, 사이보그	총 : 레이저 빔 포 : 전자포(레일 건) 병사 : 강화복(파워드 슈트) 병사 : 로봇 병기	근미래부터

*시대의 구분과 호칭은 나라마다 다르지만 하나로 통일하였습니다.

문명의 진화와 시대고증

중세 말기부터 근세기에 걸쳐 발달된 철의 단조 기술(다른 금속을 섞은 용철을 뜨거울 때 두들겨서 강하게 만드는 것)이나 철삭 기술(구멍을 뚫거나 깎는 것)은 그때까지의 주조 기술(용철을 틀에 부어넣는 형성기법)에 비해 비약적인 강도를 가져오게 되었다.

이로 인해 강인한 강철(스틸)이 탄생했고 그것들은 도검이나 총포를 비약적으로 진화시켜가고 있었다. 현존하는 세계에서 가장 오래 된 총기 메이커 : 베레타 사는 15세기에 창업했으나 총포의 역사는 근 500년 동안 극적인 진화를 보이고 있다.

극작이나 작화를 할 때 이야기의 내용보다 이런 무기의 시대고증을 행한다는 것은 리얼함을 추구함에 있어서는 중요한 마음가짐이다.

그 반면, 일부러 시대고증을 거슬러 미스매치를 한 결과, 시각적으로 유니크한 성과를 얻어 낼 수 있는 경우도 있다. 『우주예적 캡틴 하록』의 코스모 권은 서부개척시대의 리볼버식 권총, 『스타워즈』의 밀수선 선장인 한 솔로의 총은 20세기 초의 독일제 마우저 권총을 개조한 것이지만 그 클래식한 스타일이 관객에게는 이세계의 우주다운 유니크함으로 보인 것이다.



빈티지한 총 디자인

여기서 소개할 것은 현대로 이어지는 권총이나 라이플, 기관총이 등장하기 전인 근대의 시대, 모험의 시대에 활약했던 다양한 총들이다. 이후의 항목에도 등장하지만 여기서는 그 구조를 소개하도록 하겠다. 성능은 현재 사용되는 무기와 비교할 바 아니지만 그 훌륭한 디자인은 말로 다 하지 못할 매력에 있다. 총이나 나이프가 무기임과 동시에 용기나 권력의 상징이기도 함을 알 수 있는 예이다.



엑스(손도끼)와 단발
플린트락 권총의 합체 (17세기 경)

첫 탄 발사 후 접근에 오는 적을 물리치기 위한 도끼가 달린 총검과 비슷한 격투전용 무기. 개머리판 말단에는 미리 세어두는 식의 화약가루, 납 탄환이 들어간 파우더 케이스를 내장하고 있다.



대개(단검)와 단발 플린트락 권총의 합체 (17세기 경)

호신용 또는 장식용으로서 귀족들을 위해 만들어진 장식권총으로 실용성은 의심스럽다. 단검으로 보이게 만들어 적이 방심하고 접근해오면 그때 총을 쏘는 전법이다.



리볼버(회전통)식 권총의 명기
콜트 45 피스 메이커 (19세기 말)

6발의 탄피식 탄환을 채운 실린더가 쏠 때마다 회전하여 다음 탄을 준비한다. 피스메이커라는 애칭은 서부 개척시대에 변경지구의 치안유지에 공헌한 것으로 붙여졌다.

**애적들이 사용했던 단발
플린트락 권총 (17세기 경)**

하리의 밴드에 걸어두기라도 하려는 듯 긴 장전구가 왼쪽 사이트에 달려 있다. 항에시대에 번성했던 대서양과 카리브 해에 출현한 애적들이 애용했던 것일까.



**상하 2연 충신에 의한 생발
플린트락 권총 (18세기 경)**

첫 발 발사 후 충신을 회전시켜 다음 탄환을 쏘도록 한 아이디어 중, 단발총을 개량한 아이디어로 리볼버 권총의 원형이라 할 수 있을 것이다.

미리 제어진 화약+뇌관식의 단발 퍼커션 권총 (18세기 경)

불발이 많았던 플린트락(부싷돌)식을 대신에 발명된 것이 뇌관. 충격을 받으면 발화하는 퍼커션(뇌관)으로 미리 제어진 화약을 연소시키는 구조이다. 나중의 카트리지(뇌관탄피)식의 탄환으로 이어지는 선행발명품.

1▶ 상용 OK! 동인 OK! (사용허가 문의는 필요 없음)

본 책에 실려 있는 편저작자의 손에 의해 작성된 사진, 일러스트 등의 모든 그림은 구입자가 자유롭게 작화 참고용으로 트레이스, 카피, 클라주하여 일러스트, 만화, 애니메이션의 작화에 밑그림으로 사용할 수 있습니다. 사전사후에 관계없이 허락받을 필요는 일절 없습니다.

물론 복수의 그림을 합친다든지 데포르메에서 변형하는 것도 자유입니다.

2▶ 무장, 사격, 격투의 리얼한 액션을 이해하자!

본 책의 사진에서 소개한 총과 나이프의 무장, 사격, 격투의 포즈 스타일에는 군대나 경찰에서 가르치는 실전적 교습에 따른 것과, 보기에 화려하거나 유니크하지만 실전엔 전혀 맞지 않는 픽션을 같이 소개하고 있습니다.

만화나 일러스트의 작화에선 실용적인 리얼한 연출을 필요로 하는 경우와 의도적으로 실용성은 낮지만 픽션으로서의 그림의 매력을 필요로 하는 경우가 있기 때문입니다.

권총을 세우지 않고 눕혀서 쏘는 자세의 썸 스타일은 홍콩 영화에 등장한 마피아들의 버릇으로 명중률의 향상에는 도움이 되지 않습니다. 하지만 스타일리시하게 보인다는 것과 총을 다루는 법을 잘 모르는 갱들이라는 설정을 해석하면 그 연출에 납득할 수 있습니다.

픽션성이 강한 포즈에는  마크를 붙여 구분하면서 해설하고 있습니다.

3▶ 실사를 트레이스 할 때의 데포르메와 터치를 배우자!

사진을 트레이스 할 때 유의할 것은 트레이스 터치와 데포르메입니다. 만화, 애니메이션, 게임의 캐릭터는 반드시 현실의 인간의 골격이나 프로포션을 충실히 트레이스할 필요는 없으며, 반대로 데포르메를 함으로써 캐릭터로서의 매력을 장작하고 있습니다. 본 책에서는 인상적인 포즈를 골라 여러 명의 크리에이터에게 작화를 의뢰하여 트레이스와 데포르메, 그리고 팬 터치의 차이를 보여주고 있습니다.

4▶ 캐릭터와 아이템의 조합을 즐기자!

자유로운 발상으로 유니크한 캐릭터나 드라마를 창작하려 할 때 기묘한 조합(오드콤비)에서 새로운 이야기 전개가 발생하는 일이 있습니다.

만화, 애니메이션, 영화나 게임, 그리고 소설의 크리에이터는 때로는 랜덤하게 단어를 늘어놓고 그것들을 연결해보는 것으로부터 이야기를 공상합니다.

「왜 본디지 차림의 미녀가 일본도를 들고 있는가?」

「왜 고딕롤러타 풍의 밴드 걸이 머신 건을 쓰고 있는가?」

자, 자유로운 발상의 날개를 펼쳐봅시다. 새로운 캐릭터가 탄생할 것입니다.

5▶ 더 자세하게 총이나 검의 구조를 조사해보자!

작화자료인 본 책에서는 계제된 무기류의 기능에 대해서 최소한으로 필요한 정보만을 소개하고 있습니다.

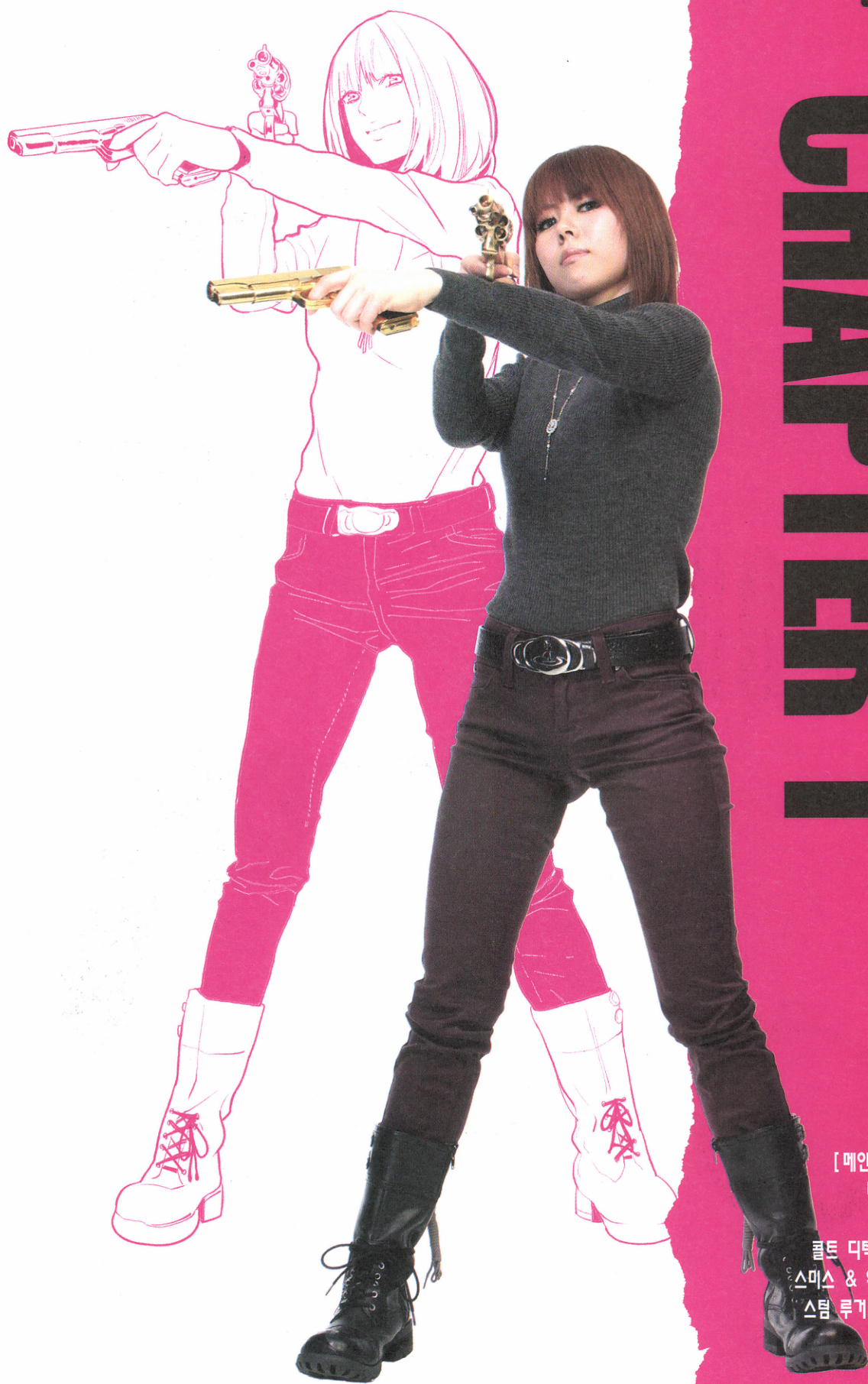
그러나 보다 전문적인 지식을 얻어서 구조를 익힌다면 거기서 새로운 캐릭터의 특징이 되는 행동이나 이야기의 연출 기믹을 발견하는 일도 있을 것입니다.

본 책을 하나의 관문으로 삼아서 무기를 다루는 역사이방한 이야기 창작에 도움이 될 전문지식을 조사해 보십시오.



총권
편

CHAPTER 1



[메인 등장 무기]

베레타 M92

글록 17

콜트 디텍티브 스페셜

스미스 & 웨슨 모델 19

스팀 루거 Mkl etc.

LESSON 01 권총의 종류

Automatic & Revolver

권총은 크게 나누면 자동장전식의 「오토매틱」과 회전통식의 「리볼버」가 있다. 전자는 탄을 발사하면 총의 상부가 뒤로 슬라이드하면서 필요 없게 된 탄피를 순간적으로 배출하고 슬라이드가 되돌아올 때 탄창에서 올라온 다음 탄을 약실로 밀어 넣어 다음 사격 준비를 완료한다. 탄환은 매가진이라고 불리는 탄창에 들어간다.

후자는 연근 모양으로 구멍이 난 실린더에 복수의 탄을 장전해두고 한발 쏠 때마다 회전하여 다음 탄을 쏠 수 있게 된다. 19세기말까지는 리볼버식 권총밖에 없었으나 20세기초에 오토매틱 권총이 발명되면서 지금은 그쪽이 주류가 되어 있다.

Bullet

오토매틱 용의 탄환은 탄창에 넣기 위해 굽기는 일정하며 사격이 끝난 탄피를 배출할 때를 위해 카트리지의 하단에 고리가 걸리도록 홈이 나 있다.

리볼버의 탄환은 탄피가 실린더의 구멍에 더 이상 밀려들어가지 않도록 하기 위해 테두리가 쳐져 있다. 각자 전용의 탄환을 사용하며 호환성이 있는 탄환은 적다.

또한 탄환 및 총신에는 구경이 있으며 권총 탄의 크기는 22구경에서 50구경까지 여러 종류가 있다.



▲ 좌측의 2발이 오토매틱용 탄환이고 우측의 2발이 리볼버용이다. 각자의 모양 차이에 주목하길 바란다.

Rifling

라이플링(강선)이란 총신 안에 새겨진 완만한 곡선을 띤 홈을 말한다. 발사된 탄환은 이 홈에 밀려 전진하는 동안 나선에 의해 축 회전을 하게 된다. 이 회전에 의해 자이로 효과가 발생하여 탄환의 직진성이 향상한다.

산탄총 등의 일부를 제외하면 권총부터 돌격소총, 기관총, 포까지 대부분의 총에는 라이플링이 새겨져 있다. 실제 총의 총구에는 반드시 라이플링에 의한 요철 부분이 보이며, 일부의 에어 건에는 그것처럼 보이게 모방한 것도 있다.



▲ 사진처럼 총신 안에는 나선형의 홈이 여러 개 나 있다. 총구를 들여다보면 이처럼 보인다는 것을 기억해 두자.

콜트 M1911 A1
Colt 1911 A1



마우저 C96
Mauser C96



웨블러-포스베리 오토매틱 리볼버
Webley-Fosbery Automatic Revolver



콜트 싱글 액션 어미
Colt Single Action Army



베레타 M92
Berreta 92



헤클러 & 코흐 USP
Heckler & Koch USP



콜트 1911 Mk-IV SERIES 80
Colt 1911 Mk-IV SERIES 80



오토매틱

데저트 이글
Desert Eagle



스미스 & 웨슨 모델 19
Smith & Wesson Model 19



스미스 & 웨슨 모델 327
Smith & Wesson Model 327



콜트 디텍티브 스페셜
Colt Detective Special



콜트 파이슨 357
Colt Python 357



리볼버

LESSON 02

권총의 구조 : 오토매릭 편

대다수의 자동권총은 오른손잡이용이라 오른손으로 쥐며 조작하고 왼쪽 눈으로 조준하는 구조로 되어있다. 방아쇠는 오른손 검지로, 매거진 교환을 위한 버튼, 안전장치나 슬라이드를 열어드는 체로 고정하는 코킹레버(장전 손잡이)등의 조작은 오른손 엄지로 할 수 있게 왼쪽에 배치된다. 왼손은 슬라이드의 코킹, 그립의 지지나 탄창 교환 등 보조조작을 담당한다. 전투 시에는 한

손오른손만으로 사격할 수 있게 설계되어 있는 것이다. 오토매릭의 경우, 탄환이 발사된 후의 빈 탄피를 오른쪽으로 배출하는 구조의 총이 많은데, 이런 탄피가 신체나 얼굴에 맞지 않도록 오른손잡이를 기초로 한 설계이다. 최근에는 좌우양쪽 또는 교환 가능한 버튼 배치의 설계도 많이 되고 있지만, 역시 주류는 오른손으로 쥐고 오른손으로 쏜다는 것을 이해하자.

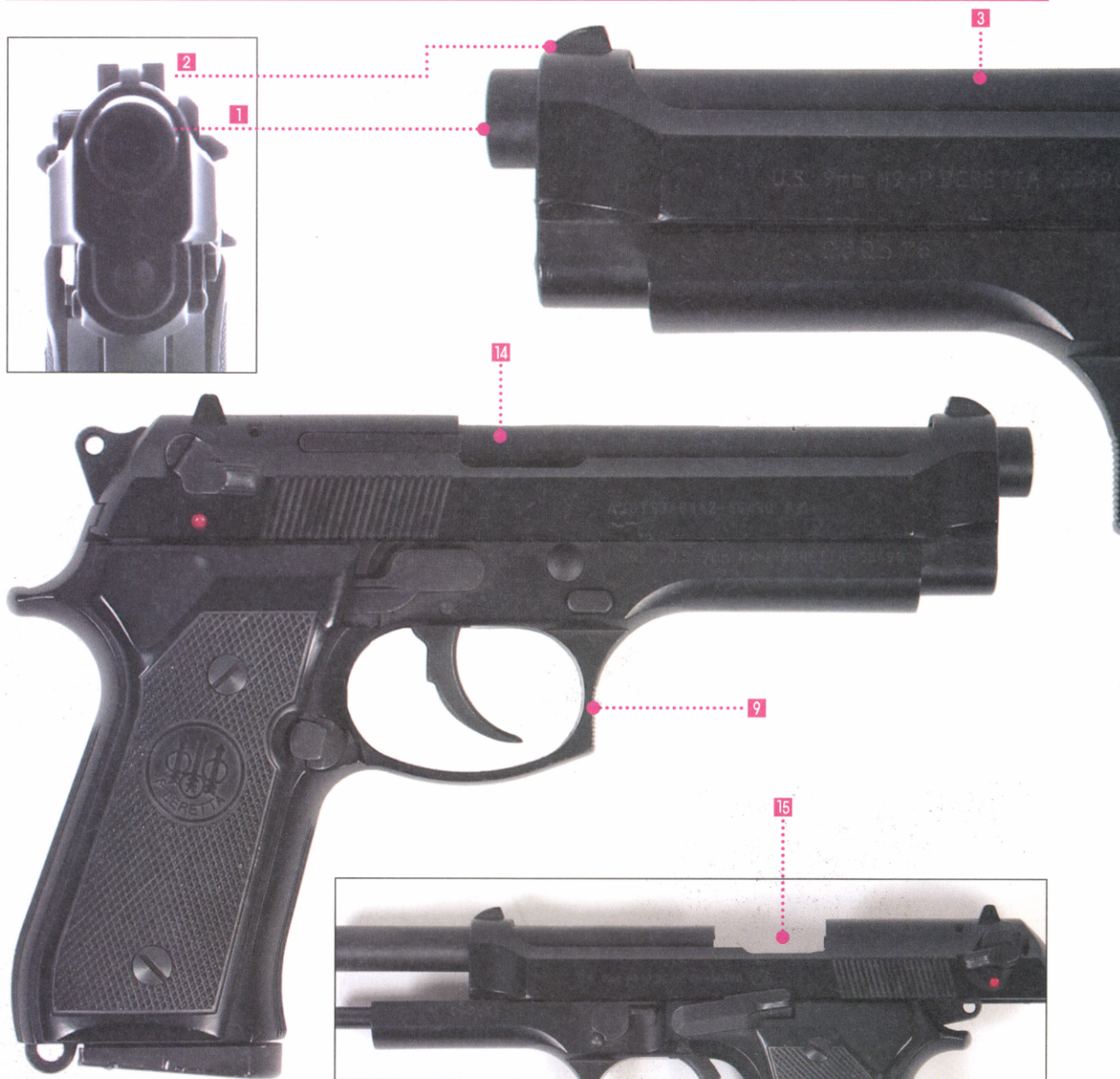
The name of the parts 부품의 명칭

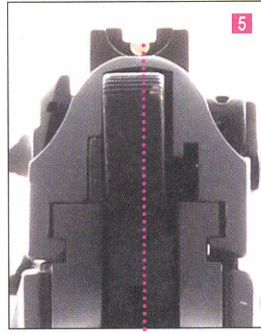
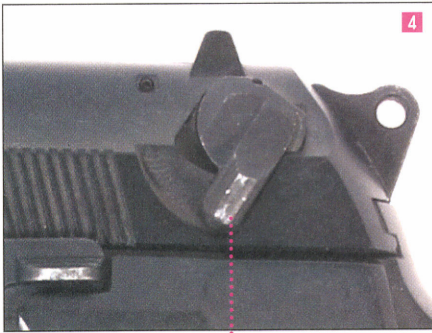
- 1 머플
- 2 프론트 사이트
- 3 배럴
- 4 세이프티 [A]
- 5 리어 사이트
- 6 액터
- 7 슬라이드 [A]
- 8 슬라이드 스톱 [A]
- 9 트리거 가드

- | | | |
|---------------|-------|---------|
| muzzle | | 총구 |
| front sight | | 개념식 |
| barrel | | 총신 |
| safety lever | | 안전장치 |
| rear sight | | 개념식 |
| hammer | | 격철 |
| slide frame | | 슬라이드 |
| slide stop | | 슬라이드 멈기 |
| trigger guard | | 방아쇠울 |

- 10 트리거
- 11 매거진 레지 [A]
- 12 그립
- 13 매거진 [A]
- 14 이젝션포트
- 15 챔버
- 16 볼릿
- 17 카트리지

- | | | |
|-----------------------|-------|--------|
| trigger | | 방아쇠 |
| magazine catch button | | 탄창 멈기 |
| grip | | 손잡이 |
| magazine | | 탄창 |
| ejection port | | 탄피 배출구 |
| chamber | | 약실 |
| bullet | | 탄환 |
| bullet cartridge | | 탄피 |





LESSON 03

권총의 작화 : 오토매틱 펜

여기선 오토매틱 권총의 작화 테크닉을 배워 보자. 총기에는 종류에 따라 어느 정도 그리는 법의 요령이 있다. 그 요령을 의식해서 연습함으로써 총기의 이해가 더욱 깊어지며 그저 묘사하는 것보다 높은 경험치를 얻을 수 있는 것이다. 또한 실제로 그려진 일러스트를 보고 작화에 참고하도록 하자.

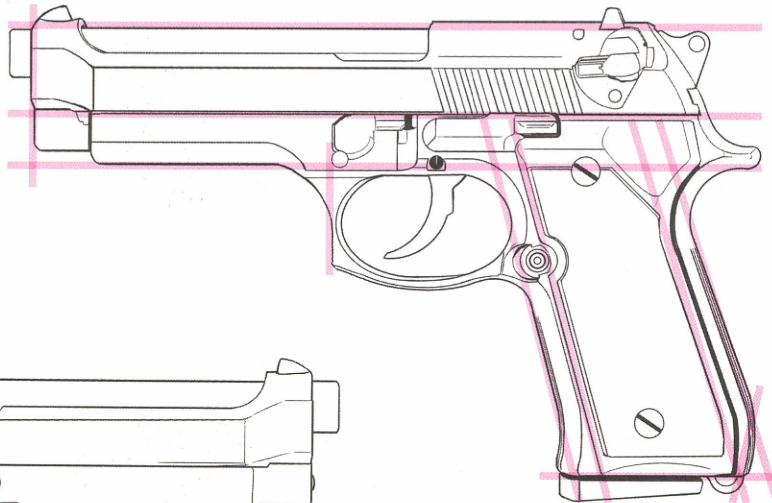
Drawing POINT

작화기법① 직선으로 그려자!

오토매틱 권총의 최대의 특징은 총이 앞뒤방향으로 '직선적'이라는 것. 한발 발사할 때마다 앞뒤방향으로 움직이는 슬라이드 구조 때문에 상하로 나뉜 부품의 라인이 전후로 들어가 있다.

또한 글록 사(Glock)의 권총 같은 합성수지로 만든 몸체라는 예외를 제하면, 강철이나 스테인리스 강을 절삭한 몸체 표면에는 헤어라인이라 불리는 특징적인 절삭흔적이 전후방향으로 남아있는 것도 많다.

직선 자를 사용하고 톤의 붙이는 방향이나 꺾는 방향도 총의 앞뒤방향에 맞게 하면 좋을 것이다.



POINT

오토매틱은 기능성을 중시하여 장식을 줄인 심플한 외양을 하고 있다. 그 때문에 거의 직선만으로 라인을 잡을 수 있으며 총 중에서는 그리기 쉬운 부류에 들어갈 것이다. 그리고 대부분의 총기에 공통되는 점이 있는데, 슬라이드와 그립(손잡이)은 수직이 아니며, 그림은 약간 방향이 기울어져 있다는 점을 주의하자.



Drawing POINT

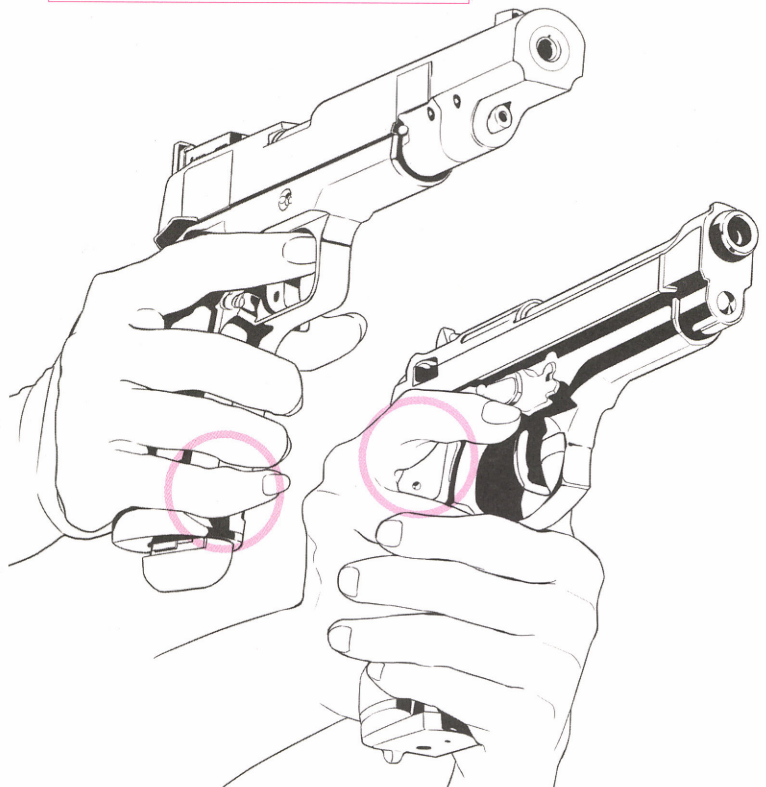
작화기법② 무게감을 파악하자!

크기에 따라서도 달라지지만 표준적인 총기 한 점은 본체만으로도 1kg의 무게가 나간다. 합성수지 몸체로 된 글록은 700g으로 가벼운 편이지만, 탄환(17발 장전)을 넣으면 이것도 1kg 가깝게 나간다. 페트병 1리터와 비슷한 무게다. 이 정도 무게의 물체를 쥐고 조준을 정하고 발사의 강한 충격에 대응하기 위해서는 꽤 힘을 강하게 준 그림으로 총기를 쥐게 된다. 권총을 힘껏 쥐는 손을 그리도록 하자.

총이나 나이프의 작화에선 이 '쥐고 있는 모양'을 제대로 그리지 않으면 어딘가 부족한 그림이 되어버린다. 사격 자세는 물론이고, 이런 쥐는 법도 키포인트가 된다.

POINT

단 그림을 잘 그리는 것만으로는 '쥐고 있는' 강도를 표현하기 힘들다. 거기서 오른쪽 그림에서 동그라미를 표시한 것처럼 손가락이 안으로 파고 들어가는 부분을 그려보자. 강한 설득력을 낼 수가 있다.



Drawing POINT

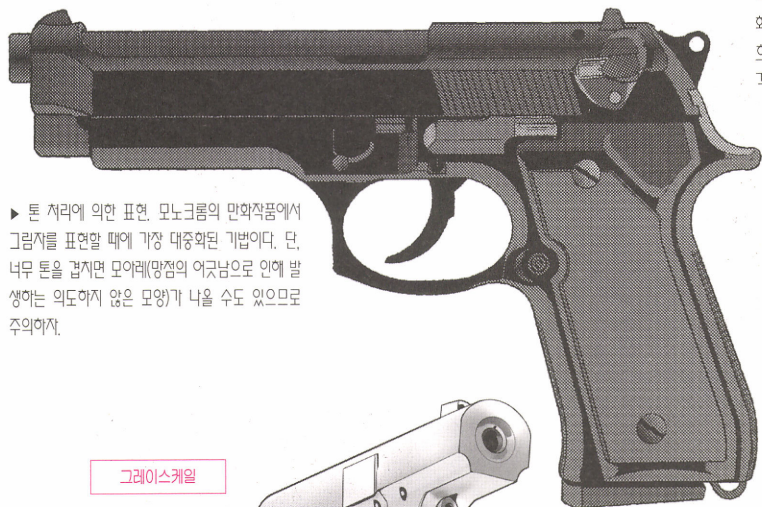
작화기법③ 톤으로 표현하자!

대부분의 총기는 흑색 또는 은백색의 재질로 만들어져 있다. 이걸 만화 원고로 그릴 때엔 모노크롬 2색의 하이 콘트라스트로 선화를 그리고 거기에 망점 톤 처리를 행한다. 썸 가적으로 인쇄를 할 경우에서 행하는 묘사방법이지만 강약이 확실히 구분된다.

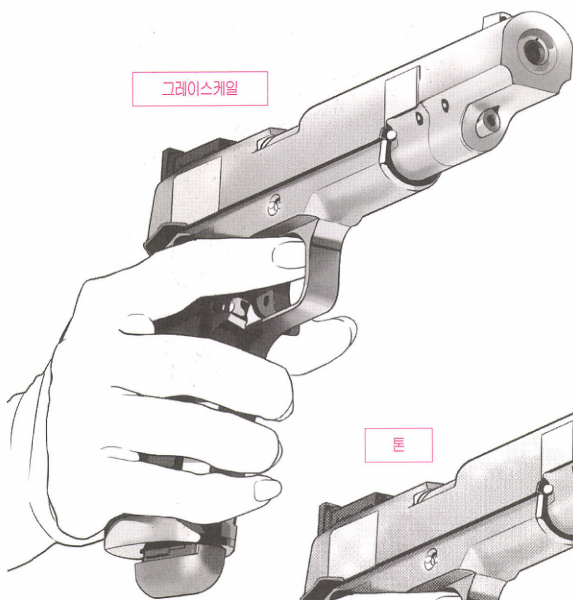
오프셋으로 중간 색조를 사용할 수 있는 일러스트 원고 또는 컬러 원고에서는 보다 미묘한 색조의 톤을 그레이 스케일로 그릴 수 있지만 전체적으로 흐릿한 인상을 준다. 하이라이트의 사용법을 공부해서 사파한 묘사를 노력하자.



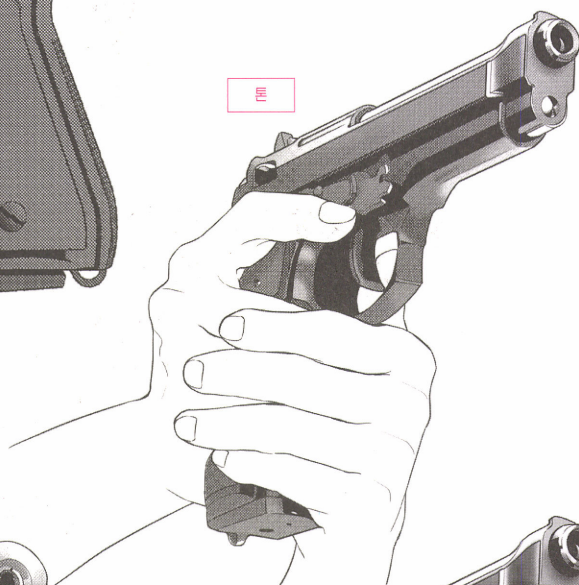
▶ 그레이스케일에 의한 음영표현. 매끈 하면서 섬세한 터처로 그릴 수 있다. 흑백의 2색으로만 나누지 않기 때문에 만화적인 확실한 선이 나오지 않고 약간 흐릿한 느낌이 되어버리지만 모아레의 걱정이 없는 장점이 있다.



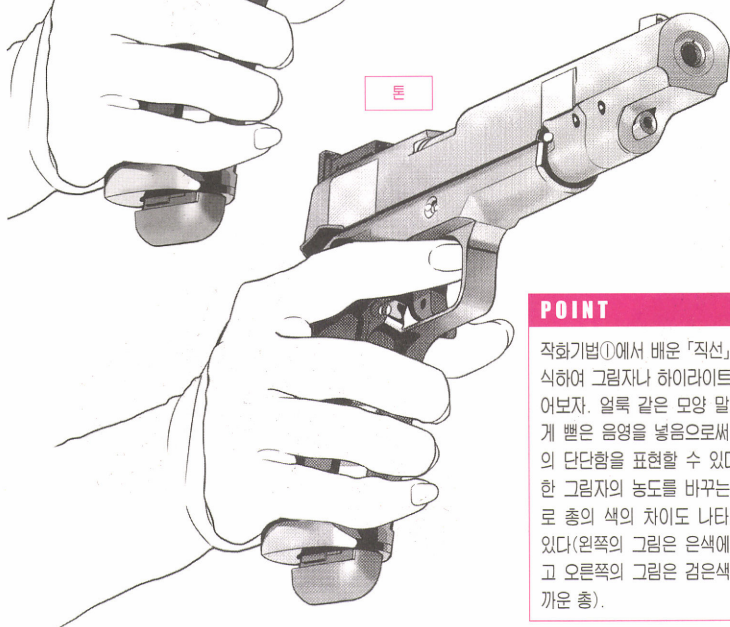
▶ 톤 처리에 의한 표현. 모노크롬의 만화작품에서 그림자를 표현할 때에 가장 대중화된 기법이다. 단, 너무 톤을 겹치면 모아레(망점의 어긋남으로 인해 발생하는 의도하지 않은 모양)가 나올 수도 있으므로 주의하자.



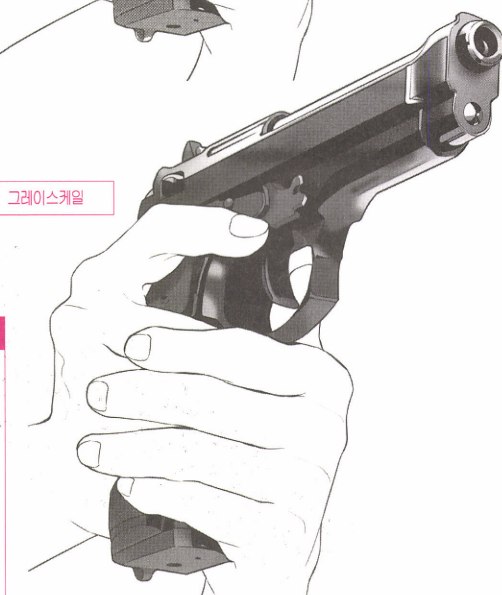
그레이스케일



톤



톤



그레이스케일

POINT

작화기법①에서 배운 「직선」을 의식하여 그림자나 하이라이트를 넣어보자. 얼룩 같은 모양 말고 골고루 짙은 음영을 넣음으로써 금속의 단단함을 표현할 수 있다. 또한 그림자의 농도를 바꾸는 것으로 총의 색의 차이도 나타낼 수 있다(왼쪽의 그림은 은색에 가까운 총, 오른쪽의 그림은 검은색에 가까운 총).

LESSON 04 R360 오토매틱

타이틀의 「R」은 「Round(원)」를 말하는 것으로 「R360」이란 「360도」를 의미하고 있다. 즉, 여기선 무기를 360도 각각의 각도에서 촬영한 사진을 소개하겠다. 또한 밑에서 비스듬히 본 것, 정면, 위에서 비스듬히 본 것의 3개의 시점도 준비되어 있으므로 적확에 참고하기 좋을 것이다.




밑에서 비스듬히 본 것


정면


위에서 비스듬히 본 것

가벼운 무게와 높은 신뢰성 때문에 전 세계의 군대, 경찰 등에서 채용되고 있는 오토매틱 권총 '글록 17'에
기선 그 앞면을 다양한 각도로 소개하고 있다. 심플한 구조인데다 직선적인 형태 때문에 총기를 그리는 게
익숙하지 않은 사람이 맨 처음 그려보기에 더할 나위 없이 좋다.

GLOCK17

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 1m
초점거리 : 35mm



R360 오토매틱

우측면은 좌측면에 비해 부품이 적지만 탄피 배출구의 존재에 주의하자. 발포 시에는 슬라이드가 열리면서 여기서 빈 탄피가 배출된다. 오토매틱 권총을 그릴 때에 중요한 포인트이다. 거의 모든 권총의 경우에 대에 통용되는 점이지만, 좌측면과 우측면의 구조가 다른 것에 주목해주길 바란다.




위에서 비스듬히 본 것


정면


밑에서 비스듬히 본 것

GLOCK17

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 1m
초점거리 : 35mm



LESSON 05

권총의 구조 : 리볼버 팬

오토매틱 권총과 마찬가지로 리볼버식 권총도 오른손잡이용이며, 오른손으로 조작하고 왼쪽 눈으로 조준하는 구조로 되어 있다. 방어쇠는 오른손 검지로, 탄약의 재장전을 위한 실린더를 스윙시키는 버튼실린더 래치는 오른손 엄지로 돌리도록 왼쪽에 배치되어 있다. 왼손은 빈 탄피를 빼내기 위한 이젝터 로드탄피 차게 막대의 조작, 새로운 탄환을 넣는 보조 동작을 행한다. 빈

탄피가 사격할 때마다 배출되지도 않고 오토매틱식 권총에서는 좌측에 배치되어 오른손 엄지로 조작하는 안전장치나 코킹 레버 그 자체도 존재하지 않는 구조이기 때문에 왼손잡이도 편하게 쓸 수 있는 구조로 되어 있다. 단 리볼버식 권총을 왼손으로 사격하면 실린더가 왼쪽으로 돌아가는 구조이기 때문에 탄환을 재장전할 때마다 오른손으로 고쳐 잡지 않으면 안 된다.

The name of the parts 부품의 명칭

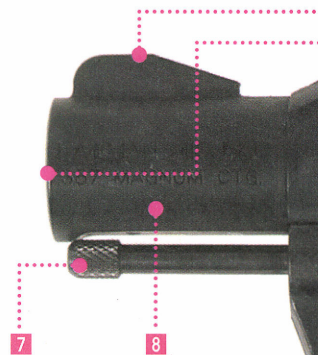
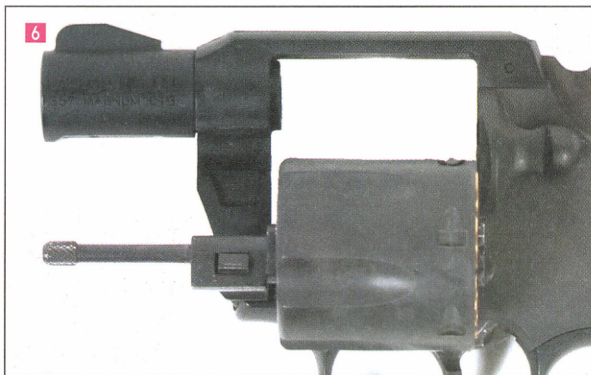
- 1 마uzzle
- 2 프론트 사이트
- 3 리어 사이트
- 4 해머
- 5 실린더 래치 [R]
- 6 실린더 [R]
- 7 이젝터 로드 [R]

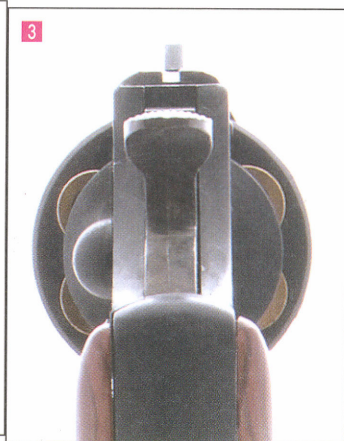
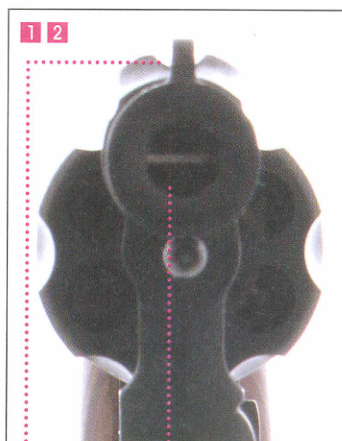
권총의 방식을 오토매틱(자동식)과 비교했을 때 리볼버(회전식)밖에 없는 부품 및 부분에는 [R] 표시를 붙여 표기했다.

- | | | | | | |
|------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| muzzle | | | | | |
| front sight | | | | | |
| rear sight | | | | | |
| hammer | | | | | |
| cylinder ratchet | | | | | |
| cylinder | | | | | |
| ejector rod | | | | | |

- 8 배럴
- 9 트리거 가드
- 10 트리거
- 11 그립
- 12 볼릿
- 13 카트리리지

- | | | | | | |
|------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| barrel | | | | | |
| trigger guard | | | | | |
| trigger | | | | | |
| grip | | | | | |
| bullet | | | | | |
| bullet cartridge | | | | | |





actual size

실제 크기
전장 : 178mm

LESSON 06

권총의 작화 : 리볼버 편

권총이라고 하면 리볼버 형식을 연상하는 사람도 많지 않을까. 그 정도로 리볼버는 다양한 작품에 등장했으며 인상적인 무기로서 활약하고 있다. 그런 리볼버를 그리는 법을 배워 보자. 오토매틱의 포인트인 '직선'에 대비되어, 리볼버의 포인트는 '곡선'이다.

Drawing POINT

작화기법① 곡선으로 그리자!

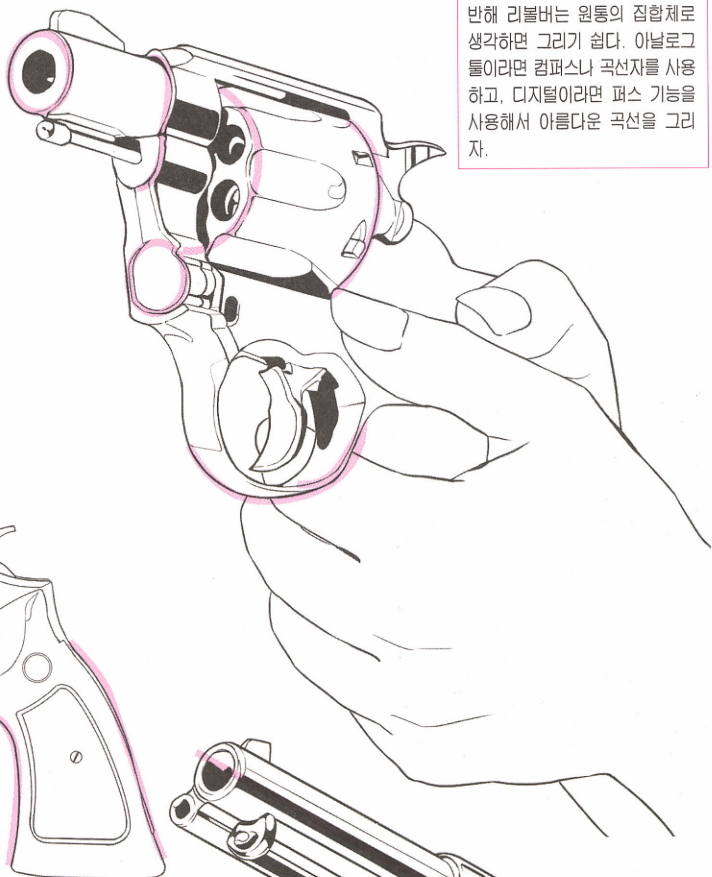
리볼버식 권총의 최대의 특징은 실린더이다. 프레임의 한가운데에 놓인 실린더에 격납된 탄환은 격발될 때 총신으로 전진하며 총구로부터 발사된다. 또 대부분의 리볼버식 권총에선 원통형의 총신이 드러나게 된다.

오토매틱식 권총에서 총신은 각을 띤 기둥 모양의 슬라이드로 커버되어 있으며, 그 전체를 보여주는 일은 없다. 사격시의 ब्ल로우 백 리코일, 장전을 할 때 후퇴한 슬라이드를 통해 총신의 끝이 보이는 정도이다. 허나 리볼버식 권총에선 그 총신이 드러나 있는 채이며 실린더와 함께 두 개의 원통이 합쳐진 모양으로 구성되어 있다.

또한 해머(격철)도 노출되어 있고 곡선 형상으로 되어 있으며, 프레임도 손잡이도 거기에 맞춰 복잡한 곡선 디자인으로 되어 있다. 이들의 모양을 의식하면서 곡선자나 프리핸드로 전체적으로 가느다란 형태를 유지하면서 그림을 그린다.

POINT

오토매틱이 장방형의 집합체인데 반해 리볼버는 원통의 집합체로 생각하면 그리기 쉽다. 아날로그 틀이라면 컴퍼스나 곡선자를 사용하고, 디지털이라면 페스 기능을 사용해서 아름다운 곡선을 그린다.

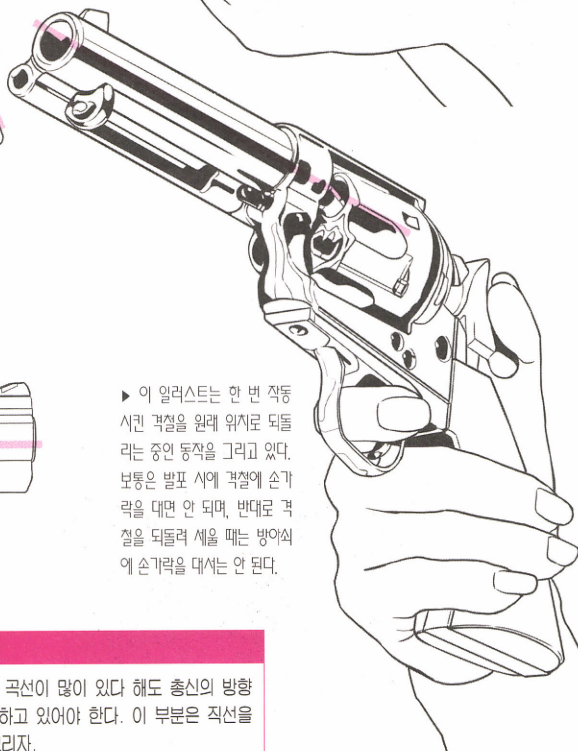


Drawing POINT

작화기법② 앞뒤부분을 사파르게.

실린더나 총신을 둥글게 그리거나 복잡한 형상에 고심하다가 쉽게 잊어버리는 것이 전후의 사파름이다. 곡선의 디자인은 부드러운 여성적인 형태를 떠올리게끔 만들지만 본질은 총탄을 토해내는 맹수이다. 무기로서의 위험성, 흉악성을 잊어서는 안 된다.

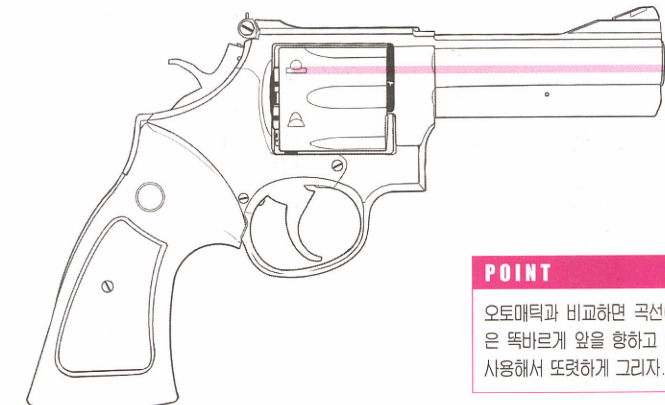
직선적 형태인 오토매틱식 권총과 비교해보면, 앞뒤부분의 사파름이 약해지기 쉬운 리볼버식 권총이지만 언제나 총탄이 날아가는 한 줄기의 탄도, 화선(火線)을 의식해 두자.



▶ 이 일러스트는 한 번 작동시킨 격철을 원래 위치로 되돌리는 중인 동작을 그리고 있다. 보통은 발포 시에 격철에 손가락을 대면 안 되며, 반대로 격철을 되돌려 세울 때는 방어쇠에 손가락을 대서는 안 된다.

POINT

오토매틱과 비교하면 곡선이 많이 있다. 해도 총신의 방향은 똑바르게 앞을 향하고 있어야 한다. 이 부분은 직선을 사용해서 또렷하게 그린다.



POINT

원형의 부품이 많기 때문에 음영도 그걸 의식해서 그리도록 하자. 또한 실린더는 원기둥 모양에다 요철도 많으므로 어디에 그림자를 넣고 어디에 하이라이트를 넣을 것인지 염두에 두면서 그려 보자.

▶ 일러스트에선 오른손의 엄지가 보이지 않지만 이권 방아쇠에 손가락을 걸지 않았기 때문이다. 폭발을 막기 위해 사격직전까지 방아쇠에 손가락을 걸지 않는 것이 원칙이다.

톤

그레이스케일

톤

그레이스케일

톤

그레이스케일

POINT

금속을 표현하려면 콘트라스트를 강하게 하여 그림자나 하이라이트의 차이를 크게 만들면 좋다. 짙은 그림자와 강한 빛을 같이 두면 그것만으로도 금속처럼 보이게 된다. 리볼버의 경우 총신·실린더와 손잡이는 소재가 서로 다른 경우가 많으므로 주의하자.

LESSON 07 R360 리볼버

『루팡 3세』의 등장인물, *지겐 다이스케가 애용하는 것으로 유명한 리볼버 권총, 스미스 & 웨슨 M19, 통칭 『컴베트 매그넘』. 일반적인 권총보다도 총신이 길기 때문에 퍼스를 적용해서 그릴 때 주의하자. 데포르메 할 때는 총구를 크게 그리면 보다 박력 있게 나온다.

*지겐 다이스케 : 『루팡 3세』의 등장인물로 사격의 명수이며 루팡의 동료다.



뒤에서 비스듬히 본 것



정면



앞에서 비스듬히 본 것

S&W M19

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 1m
초점거리 : 35mm



R360 리볼버

오토매틱 권총과 비교해보면 리볼버 권총은 전체적으로 둥근 모양새를 띠고 있다. 일러스트로 그릴 때는 곡선을 유념하여 그리도록 하자. 특히 실린더의 파인 부분과 손에 맞도록 설계된 손잡이의 모양에 유의하자.



위에서 비스듬히 본 것



정면



밑에서
비스듬히 본 것

S&W M19

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 1m

초점거리 : 35mm



LESSON 08 권총의 화각과 퍼스

사진을 참고로 한 작화, 영화적인 연출로 작화를 할 때, 의식해야 할 것은 '카메라 렌즈의 *화각'이다. 망원렌즈에선 피사체의 두께는 압축되어 플랫(Flat)한 화상이 되고, 광각렌즈에선 앞뒤의 원근감이 강조된 다이내믹한 화상, 때때로 만화적인 테포르메가 된다. 총기를 그릴 경우, 장면을 향해 총을 겨누는 포즈가 많기에 총을 더욱 강

조할 수 있다. 또 익숙해지면 망원이나 표준렌즈로 촬영된 참고소재를 기반으로 원근감을 강조하면서 광각렌즈로 촬영한 것처럼 테포르메하는 것은 그다지 어렵지 않다.

* 화각(畫角) : angle of view, 카메라로 포착하는 장면의 시야.

Normal Lens

표준 렌즈

초점거리 : 40mm

촬영거리 : 5m



Telephoto Lens

망원 렌즈

초점거리 : 100mm

촬영거리 : 9m



Wide Lens

광각 렌즈

초점거리 : 29mm

촬영거리 : 2m



POINT

렌즈의 차이에 의한 표현의 차이에 대해서 언급하려고 한다. 망원렌즈는 기본적으로 원거리의 피사체를 확대해서 촬영할 때 쓰이는 것이다. 이것으로 촬영한 화면은 가까이 있는 피사체도, 멀리 있는 피사체도 크기의 변화가 적어지게 되면서 원근감이 적은 사진이 된다. 그에 비해 광각렌즈란, 그 이름대로 넓은 화각으로 공간을 찍어내는 렌즈이다. 특징으로서는 원근감이 육안으로 물체를 볼 때보다도 강조되어서 더욱 퍼스가 강해진다는 점이다. 이 중간이 표준 렌즈이며 육안으로 봤을 때와 거의 비슷한 화면으로 촬영할 수 있다.

이 페이지와 같이 동일한 피사체, 동일한 구도라 해도 렌즈의 차이로 화면이 크게 바뀐다는 것을 이해할 수 있겠는가. 망원렌즈로 촬영하면 균일한 사진이 되며, 박력 있는 퍼스는 나오지 않지만 그만큼 왜곡이 적기 때문에 인물의 프로포션은 잘 보인다. 거꾸로 광각렌즈로는 다이내믹한 퍼스로 나오지만 그만큼 얼굴 등이 크게 보이게 된다. 어느 쪽이든 일장일단의 특성이 있기에 일러스트를 그릴 때에는 장면에 따라 구분하여 그려보도록 하자.

◀ 권총뿐 아니라 길이가 긴 일본도도 퍼스를 강조한 박력 있는 그림을 그리기 쉽다. 왼손과 칼끝을 크게, 칼을 든 오른손을 작게 그리면 상대가 지금 당장이라도 이쪽을 향해 찌르려는 듯한 박력감 있는 일러스트가 된다.



▶ 칼끝의 초점을 흐리게 그리면 마치 눈앞에 칼을 들이댄 것 같이 보일 수 있다. 그런 주관시점으로 일러스트를 그릴 때는 인간의 시각의 특성도 이해해두도록 하자.



◀ 사진과 같이 대형권총은 이런 구도의 일러스트에도 잘 어울린다. 원래 대구경의 권총을 여성이 한손으로 쏘는 것은 거의 불가능하기에 원하는 만큼 마음껏 과장에서 즐겨주길 바란다.

POINT

퍼스를 강조한 일러스트를 그릴 때는 「이건 좀 심하지 않나?」라는 생각이 들 정도로 마음껏 시도해 보는 것도 좋을 것이다. 실제로 존재하는 것을 충실히 그리는 것도 물론 중요하지만 엔터테인먼트의 세계에선 때로는 「거짓」을 넣는 것도 중요하다. 예를 들면 만화가인 *오토모 카츠히로 씨는 광각렌즈가 가지고 있는 왜곡성을 절묘하게 그림에 도입함으로써 독특한 긴장감이나 박력이 있는 구도를 많이 남겼다.

*오토모 카츠히로(大友克洋) : 일본의 만화가이자 애니메이션 감독. 대표작은 「아키라」.

LESSON 09

기본 : 그림·대기

【무기 예설】 사진의 오토매틱 권총은 파렛으로 패러타 시의 제품인 Beretta M92이다. 슬라이드 앞부분을 크게 도려낸 것 같은 대담한 디자인이 특징이기에 만화나 애니메이션 등에서 그려지는 일이 많다.

【포즈 예설】 사진에서는 워버 스타일이라는 자세를 소개하고 있다. 이 자세는 정밀사격에 적합하며 주로 쓰는 팔 쪽의 발을 반 발짝 뒤로 하여 몸을 반쯤 돌린 자세를 갖는 것이 특징이다. 또한 대기 자세는 바로 움직일 수 있도록 어느 정도 힘을 빼고 있는 점에 주목하자.

【작화요령】 권총을 쥐는 법에는 주로 쓰는 쪽과는 반대편의 손으로 주로 쓰는 손을 감싸듯이 쥐는 방법과 손잡이의 밑에서부터 쥐는 방법이 있다. 쥐는 법에도 연대에 따라 유행이 있으므로 총을 쏜 캐릭터의 연령에 맞춰서 사용에 보는 것은 어떨까.

정면 예시 : 드디어 발견한 악혼자의 원수의 아지트. 확실하게 처리하기 위해 분노를 억누르고 살기를 죽이면서 그녀는 작살하게 숨어든다.

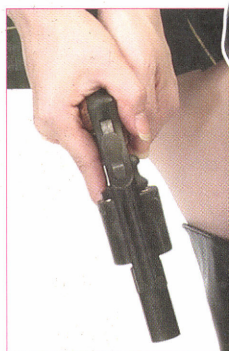
▼ 주로 쓰는 손과 같이, 눈에도 “주로 쓰는 눈”이 있다. 조준을 맞출 때는 주로 쓰는 눈으로 표적과 사이트를 맞추는 것이 기본이다. 상단의 사진은 주로 쓰는 눈인 오른쪽 눈으로 표적을 노리고 있다. 하단의 사진은 양쪽 눈으로 겨누고 있기 때문에 그림으로서는 멋지게 보이지만 실제로 표적을 맞추기는 힘들다.



F

팔이 있는 구두는 실제로는 NG, 픽션이라면 OK!

▲ 리볼버는 발포할 때마다 실린더가 회전한다. 실린더 부분에 손가락을 대고 있으면 회전을 방해하기 때문에 손가락을 대지 않도록(맨 상태로 그려지 않도록) 주의하자.



일이 있는 높은 구두는 실제 사격에는 어울리지 않는다. 중심을 잡기 어려우며 바닥을 제대로 디디고 있을 수가 없기 때문이다. 픽션일 경우에는 멋을 우선시하여 핀힐 등을 신길 수도 있겠지만 리얼한 작품을 목표로 할 경우에는 힐은 금기사항임을 기억에 두자.



무릎을 굽여 약간 낮은 자세를 취하는 것은 상황에 맞춰 빠르게 자세를 바꾸기 위해서다. 관절을 유연하게 만들어 둔으로써 전후좌우의 이동은 물론이고 바로 무릎을 꿇을 수도 있다. 전투 중에 있을 때는 이것이 가장 대증화된 대기 자세라고 할 수 있을 것이다.

LESSON 10

기본 : 자세 · 발포

【무기 예설】 권총은 원래 똑바로 서서 다루는 것이지만 예외적으로 앞으로 몸을 툰 상태로 쏘는 장면도 있다. 특수부대 태완이 손에 든 방패의 구멍을 통해 핸드 건을 들고 조준하는 장면 등이 그 적은 예외 중의 하나이다.

【포즈 예설】 이번 사전에선 콰벳트 스타일이라는 자세를 소개하고 있다. 각국의 군대나 경찰에서 채용되고 있는 비교적 새로운 것으로 순간적인 움직임에 대응할 수 있는 전투적인 자세이다. 약간 무릎을 굽여서 발끝에 중심을 싣고 있는 점이 포인트다.

【작화 요령】 발포 시에는 반동으로 손목이 조금 올라가는 점을 의식하자. 또한 오토매릭 권총의 경우, 발사할 때마다 슬라이드가 동작한다는 점과 탄환이 떨어졌을 때에 홀드 오픈된다는 점을 잊지 않도록 하자.

장면 예시 : 빼앗긴 연인을 되찾기 위해 다시 총을 잡은 전직 군인. 총을 쥐어보는 건 오랜만이지만 몸에 배어있던 테크닉에는 무척점이 전혀 보이지 않는다.



▲ 오토매릭은 발포를 할 때마다 슬라이드가 앞뒤로 이동한다. 이동에 휩쓸리면 위험하기 때문에 엄지손가락 등을 슬라이드 부분에 걸치지 않도록 하자.

LESSON 11

기본 : 장탄

【무기 예설】 오โต매틱 권총의 장탄 후 홀드 오픈을 해제하는 방법은 두 가지가 있다. 레버 조작으로 슬라이드 스톱을 해제하거나 슬라이드를 뒤쪽까지 당겨서 해제하는 것이다. 보통은 전자를 사용하지만 손이 작은 인물은 후자를 택한다.

【포즈 예설】 사진에선 오โต매틱 권총, 리볼버 권총 각각의 장탄 순서를 소개하고 있다. 손 부분의 움직임과 총의 구조에 주목하자.

【작업 요령】 장탄 신을 그럴 때에는 총의 기막에 주의하자. 오โต매틱 권총의 경우는 매거진을 장전한

후에 슬라이드 스톱을 해제하는 것을 잊지 않도록. 리볼버 권총의 경우는 실린더를 뺄 때 록을 해제할 것과 탄창을 빼낼 때에 이젝터 로드를 맡아 넣는 동작을 잊지 않도록 유의하자.

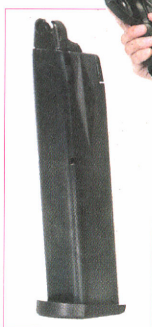
장면 예시 : 갑자기 눈앞에 나타나서 총을 난사하던 여자는 아무 일도 없었던 것처럼 다음 탄환을 장전하려 한다. 주위의 사람들은 사태를 바로 파악하지 못하고 몇 초간 낮이 나간 얼굴로 그녀를 쳐다보았다.

1



▲ 우선 빈 탄창을 아래로 떨어뜨린다. 이때 이미 다 음 탄창을 손에 들고 있는 점에 주목하자.

2



3



▲ 혼란을 뺀 인건이라면 사진과 같이 손을 보지 않고 탄창을 교환할 수 있다. 총을 살짝 기울이고 있는 것도 포인트.



탄창 교환 시에 총을 들고 있는 손의 검지는 절대로 방어식에 걸리고 있어서는 안 된다. 약간의 충격으로도 발포되는 일이 있을 수 있기 때문이다.

4



5

탄창 교환이 끝나면 홀드 오픈되어 있는 슬라이드를 원래대로 되돌릴 필요가 있다. 사진처럼 슬라이드를 가볍게 당겼다 놓는 것도 좋고, 슬라이드 스톱이라는 레버를 해제에도 되돌릴 수 있다.



1

▶ 우선 록을 해제하고 실린더를 왼손을 사용하여 옆으로 누인다. 영화나 만화의 경우, 멋을 우선시하여 이 동작을 한손으로 하는 일이 많다.



2



3

▶ 다음엔 충구를 위로 향해 빈 탄피를 떨어트린다. 이젝터 로드를 밀어 넣는 동작은 잊어버리는 일이 많으므로 주의하자.



4



▲ 사진에선 탄환을 하나씩 장전하고 있지만 스피드 로더라는 기구를 사용하면 보다 빨리 장전할 수 있다. 상황에 따라 구분하여 그리자.

LESSON 12

응용 : 한손 쏘기·무릎 쏘기

【무기 예설】 권총에 의한 전투기술이 진화한 지금에 와서야 권총을 양손으로 잡는 것이 일반적으로 되었지만 권총이란 원래 한손으로 쏘도록 설계된 것이다.

【포즈 예설】 영화 등에서 보면 권총을 양손으로 쥐는 것이 상식으로 되어 있지만 만화나 애니메이션 속에선 여전이 곳곳에 한손 쏘기 쪽의 인기가 높다. 전투기술보다도 멋을 우선시하고 직선적인 아름다움이 드러나는 자세로 잡았다.

【작화 요령】 한손 쏘기도 양손 쏘기와 마찬가지로 조준을 위해 총을 똑바로 뻗도록 쥐는 것이 시선의

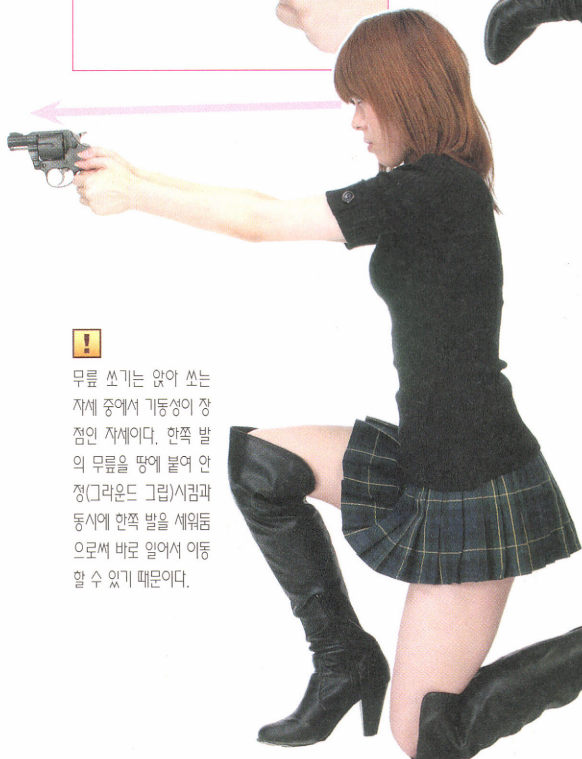
높이까지 올리는 것 등을 잊지 않도록 유의하자. 무릎 쏘기의 경우, 바로 움직일 수 있도록 발끝만 당에 닿게 하는 자세와 발목을 굽여서 안정감을 높이는 자세가 있다. 공격적인 자세와 방어적인 자세, 캐릭터에 따라 구분하여 사용하는 것도 권할 만하다.

정면 예시 : 군인인 자는 한발도 물러서지 않는다. 부대가 깨열하여 마지막 한 사람이 되어도 무릎 쏘기의 자세를 무너뜨리지 않았던 그녀의 모습은 후세까지 전해지게 될 것이다.



총의 가벼움이나 숙련도에 따라서도 다르지만 가는 몸을 가진 여성의 한손 쏘기는 비현실적이다.





무릎 쏘기는 앉어 쏘는 자세 중에서 기동성이 가장 좋은 자세이다. 한쪽 발의 무릎을 땅에 붙여 안정(그라운드 그림)시킴과 동시에 한쪽 발을 세워둠으로써 바로 일어서 이동할 수 있기 때문이다.

LESSON 13

응용 : ※차페

*차페 : 구름, 능선, 등 따위의 자연 장애물로 적의 사격이나 관측으로부터 주요 시설을 방호함. 또는 그런 일.

【무기 예설】 리볼버식 권총은 오토매탄식의 것과 비교하면 장탄 수가 적거나 셔플러식(소음기)의 소음효과가 없는 등의 단점이 있다. 그러나 불발이 있어도 탄피 배출을 하지 않고 다음 탄을 쏠 수 있다는 점이나 구조의 단순함 덕분에 폭발 확률이 낮다는 점 등에 있어선 오토매탄식보다도 우수하다.

【포즈 예설】 이번에는 차페물을 이용한 사격 포즈의 소개다. 숨어 있을 때는 몸을 콤팩트하게 접고 있지만 사격을 할 때는 몸이 흔들리지 않도록 뻗어야 할 부분은 확실히 뻗는 것이 포인트다.

【작화 요령】 차페물이 더어져도 사격 자세의 기본은 변하지 않는다. 차페물에서 드러나 있는 부분만이 아니라 그 뒤에 숨겨져 있는 몸이 어떻게 되어 있는지도 확실히 의식해서 그리도록 하자.

장면 예시 : 폭발하여 붕괴하는 건물, 전해의 산을 넘어서 공격해오는 적의 부대, 절체절명의 위기를 그녀는 돌파할 수 있을 것인가?



문
울타리
모서리

지동차 밑



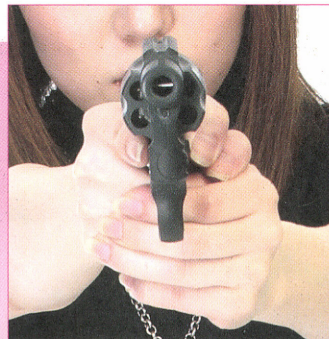
총 포대

당

몸



자책에는 두 종류가 있다. 두꺼운 담이나 벽 같은 방탄성이 있는 것과 목재 문이나 담불 같은 방탄성이 없는 것이다. 방탄성이 없는 자책 너머로 발포할 경우는 상대의 반격을 고려해 움직이기 쉬운 자세로 쏘는 것이 포인트가 된다.



LESSON 14 용용 : 홀스터

【무기 예시】 홀스터의 장착 위치는 허리 주변, 겨드랑이 밑, 허벅지 측면 등이 일반적이다. 소재로는 가죽, 나일론, 수지 등을 사용하는 경우가 많다.

【포즈 예시】 홀스터에서 총을 뽑아서 사격까지, 그 일련의 흐름을 모아서 소개하고 있다. 2가지 패턴의 홀스터 장착방법을 소개하고 있으므로 권총을 뽑을 때까지의 움직임의 차이에 주목해주길 바란다.

【착의 요령】 홀스터에서 총을 뽑을 때의 허리의 편임, 손가락의 움직임 등을 인식하자. 건넌의 결투를 그리는 것이라면 뽑기 전에는 양손 모두 허리 근처에 두고 있는 것이 바른 자세이다.

장면 예시 : 무법자들이 모인 바에서 일어난 결투. 메머트 발포음 뒤에 한순간 멈춘 후 남자가 쓰러진다. 총을 먼저 뽑은 것은 남자 쪽인데 어째서...



1



2



3



4



5



스텐스(자세)를 그릴 때는 죽어 가는 발을 의식하자. 죽어 가는 발은 몸을 지지하는 발을 말하며 위버 스텐스의 경우, 앞으로 내민 발을 죽으로 한다(사진에선 왼발). 죽어 가는 발에는 체중을 싣기 때문에 자세도 약간 앞으로 숙인 모양 이 된다.

LESSON 15

용용 : 서치(라이트) / 서프레서

【무기 예식】 시야가 좋지 않은 장소에서는 라이트로 적을 수색한다. 단, 빛에 의해 자신의 위치를 적에게 알릴 위험성이 있기 때문에 빛의 양을 조절하는 필터를 끼울 때도 있다. 서프레서란 총의 발사음과 섬광을 경감시키기 위한 통 모양의 장치이다. 은밀히 행동을 취할 때에 사용된다.

【포즈 예식】 라이트를 이용해서 사격을 할 때에는 손목을 교차시켜 안정을 취하고 있다는 점에 주목하길 바란다. 라이트 외에 나이프 등을 들었을 경우도 있다. 오른쪽 페이지에선 은밀히 행동하는 것을

의식한 무릎 쏘기, 엎드려 쏘기 등의 콤팩트한 포즈를 채용했다.

【작화 요령】 라이트를 비추는 방향으로 항상 총도 겨누도록 하자. 적을 만났을 때 바로 대응하는 것 말고도 위협이라는 의미도 있다.

장면 예시 : 과거 생물방기연구소였던 곳으로 잠입하는 미션. 세심히 주의를 하면서 어둠 속을 전진하는 그녀의 표정은 진지하다.



▲ 라이트에 붙어있는 붉은 필터에는 빛의 양을 조절하여 적에게 발견되지 않게 하는 효과가 있다.

▼ 「사일런스 (소음기)」라고 불리는 일이 많지만 정확한 명칭은 「서프레스너」다. 이권 총성을 완전히 지우는 장치는 아니기 때문이다.



권총을 눌러서 쏘는 자세는 사이트로 조준을 할 수 없기 때문에 명중률이 아주 떨어진다. 하지만 구도로서는 아주 멋진 그림이 나오기 때문에 비주얼을 중시한다면 채용해보는 것도 좋을 것이다.



POINT

만화에 등장시킬 때는 의성어에도 주의하자. 서프레스너가 달린 권총일 경우 「파슈」이나 「카슈」같은 가벼운 총성으로 하는 것이 좋다.



LESSON 16

용용 : 쌍권총 & 건맨

【무기 예설】 핸드 케논이라고도 불릴 만한 대형권총을 일반적인 여성이 한손으로 쏘는 것은 아주 힘들다. 그러나 비주얼을 위해 픽션 작품에서는 이 조합이 심심치 않게 등장한다.

【포즈 예설】 여기선 그림에 어울리는 포즈에 대해 소개하고 있다. 쌍권총이나 대형권총을 준비해 그림의 아름다움, 포즈의 스타일리스함을 중시했다.

【작화 요령】 여성스러운 라인이 드러나는 화려하고 아름다운 포즈와 어마어마한 대형권총의 조합을

즐기면서 그려보면 한다. 권총을 다루는 데 있어서의 포인트를 파악하고 있으면 변칙적인 포즈라고 해도 멋지게 그릴 수 있다.

장면 예시 : 불량배들에게 습격당해 쓰러진 한 남자. 고개를 들어보아 개죽으로 만든 라이더 제킷을 입은 여자가 한손에 총을 들고 대담하게 웃고 있다.

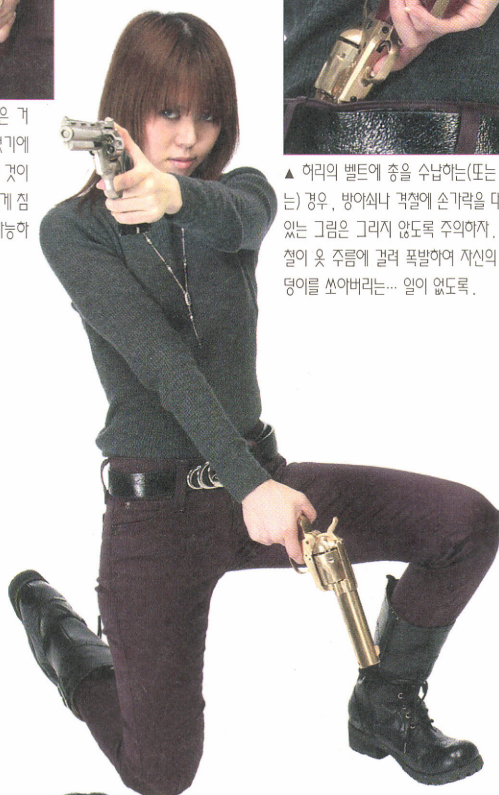
FFF

쌍권총은 반동, 망중률, 장전 등이 방해요소가 되기 때문에 현실적으로 존재하기 어렵다.





▲ 허리에 걸어서 쏘는 것은 거의 조준을 확정할 수가 없기에 위협사격의 의미를 포함한 것이 많다. 왼손으로 격철을 빠르게 잡으셔서 스피디한 연사가 가능하다는 이점도 있다.



▲ 허리의 벨트에 총을 수납하는(또는 뽑는) 경우, 방어쇠나 격철에 손가락을 대고 있는 그림은 그리지 않도록 주의하자. 격철이 옷 주름에 걸려 폭발하여 자신의 엉덩이를 쏘아버리는... 일이 없도록.



LESSON 17 용용 : 차이나 겔 & 히트맨

【무기 예시】 사진 속에서 퍼커션 피스톨이라는 총을 소개하고 있다. 중세기에 예적 등이 사용했던 총이다. 지금에 와서 실전적이라고 할 순 없지만 장식성이 높아 눈에 띄기 때문에 시대배경 등에 문제가 없다면 적극적으로 그려보자.

【포즈 예시】 픽션 속에서 캐릭터가 전투에 적합한 옷을 입고 있다고 단정할 순 없다. 여기선 아이윌이나 차이나북 등의 비주얼을 중시한 코스튬을 채용하여 포즈를 취해보았다.



이 페이지의 포즈는 리얼리티보다는 비주얼을 우선하고 있다.

【작화 요령】 각 코스튬의 특징을 파악하는 물론, 어깨부터 종까지 이어지는 움직임 등에 주의해서 그려주길 바란다. 총을 쥐고 있는 손 같이 반드시 알아두어야 하는 포인트를 잊지 않도록 하자.

장면 예시 : 중화요리점의 마스코트 여기씨는 겔모습일 뿐, 그녀는 총을 쥐기만 하면 전이제일, 무적의 정부인이 되는 것이다!



▲ 여기선 총의 인그레이브(조각, 彫刻)와 차이나북의 지수를 겸비해 하나의 패션으로서 큐티네이트했다. 화려한 총에는 화려한 복장을 짝지어 보는 것도 좋을 것이다.





이 포즈에서 기용한 마우저 C96이란 총은 과거 중국에서 대량생산되었다. 또한 당시로선 사정거리가 길어서 말을 타고 멀리 도망가는 적도 쏠 수 있기 때문에 여기서 "마적의 여두목"이란 이미지로 만들어 보였다.



LESSON 18

쌍권총 + 사복

【무기 예설】 여기서 쓰이고 있는 USP는 경량화를 목적으로 부품에 플라스틱이 많이 쓰이고 있다. 그 편익성 때문에 다양한 국가의 경찰이나 군대에서 애용될 정도로 인기 있는 권총이다.

【포즈 예설】 총은 보통 독버로 서서 쓰이지만, 이 포즈 같이 눕여서 쏘는 쪽이 픽션에서는 더 멋진 그림이 나온다. 또한 인물의 얼굴이 가려지지 않도록 한다는 이유도 있기에 액션영화에서도 자주 쓰이고 있는 포즈다.

【작화 요령】 탄피는 총신의 우측으로 배출되기 때문에 P48의 포즈 같이 오른손의 총을 발포하는 것은 위험하다. 그렇기 때문에 사진에서는 오른손의 총의 방어쪽에 손가락을 걸어 있지 않다. 리얼리티를 추구하는 경우에는 총이나 손가락의 위치에 주의하자.

장면 예시 : 여자 스파이가 적의 어지트에 잠입하고 있었지만 정체를 들키는 바람에 전투가 벌어진다! 하지만 그녀는 적에게서 뺏은 쌍권총과 함께 화려하게 전장을 빠져나가고 있다.

오리지널



POINT

이 사진을 그림으로 옮겨 그릴 때는 위에 그려진 보조선을 보면서 꼭 뺀은 왼쪽다리의 라인이 아름답게 나오도록 그린다. 총을 쥐고 있는 왼팔과 평행이 되도록 의식하면 보다 아름다운 구도가 된다.

FFF

쌍권총, 눕여서 쏘기, 불안정한 자세, 얼굴 가까이에 총이 있는 것 등등 거의 픽션의 요소로 만들어져 있는 포즈. 보기엔 아름답지만 리얼리티를 추구하는 경우에는 조심하도록 하자.

트레이스

데포르메

트레이스



쌍권총의 장점은 그림의 관점으로 봤을 때 멋지다는 것 외에 탄환 수가 많다는 점도 있다. 예를 들면 탄창 교환을 할 여유가 없는 장면에선 쌍권총으로 탄환을 난사하여 주위를 위협하는 식의 수단도 있는 것이다.

데포르메



POINT

사진에선 지면에 무릎을 붙이고 있지만 데포르메한 일러스트 같이 머리카락을 휘날리게 그리면 마치 공중에 떠 있는 것 같이 보일 수 있다. 각도를 바꾼다든지 효과선을 넣어서 스피드감을 표현하면 더욱 효과적이다.

오리지널



공중에 떠있는 상태로 사격, 이러한 것은 픽션에서만 있을 수 있는 일이다.



LESSON 19

쌍권총 + 사복, 권총 + 드레스

【포즈 애설】 P50은 능률하게 쌍권총을 들고 서 있는 포즈다. 오른 손에는 리볼버, 왼손에는 오토매틱을 들고 대담한 표정을 띠고 있다. P51은 아름답게 뻗은 왼쪽 발과 귀엽게 꺾인 양손으로 인해 여성적인 포즈가 이루어지고 있다.

【작화 요령】 그림의 분위기를 정하려면 포즈나 복장은 물론이고 표정이 중요한 포인트가 된다. 멋진 분위기를 내려면 자신만만한 미소, 귀여움을 표현하려면 왕궁 같은 목표표 하는 방향성에 맞춰 그리도록 하자.

장면 예시 : 「총은 번쩍이는 금으로 만든 게 제일 멋지지!」, 「장식이 잔뜩 달린 게 귀여워!」—총 매니아인 두 명의 소녀의 토론은 오늘날 끝나지 않는다.

▶ 이 포즈에선 총을 쿨트 시리즈로 맞춰 놓았다. 오른손의 리볼버는 쿨트 피스메이커, 왼손의 오토매틱은 쿨트 가버먼트이다. 총에 신경을 쓰고 싶은 경우에는 이런 굵다네이트도 추천할 만하다.

오리지널



트레이스



POINT

금이나 은 같은 광택이 있는 총을 그릴 때는 하이라이트나 그림자를 넣는 방법에 주의하자. 특히 모노크롬으로 표현할 때는 사진을 잘 보고 빛이나 그림자의 배치를 의식하자.

데포르메



트레이스



데포르메



POINT

캐릭터성에 맞춰 머리모양이나 복장 등도 자유롭게 어레이지해 보자. 여기서는 여자아이다운 데포르메를 했으며, 한층 더 귀여운 분위기를 강조하고 있다.

오리지널



장식성이 높은 플린트락 권총, 또는 퍼커션식 총은 주로 액적이 들고 다녔던 것으로서 픽션의 세계에 등장한다. 그런 캐릭터를 그린다면 반드시 알아두길 바라는 중이다.

LESSON 20

권총 + 차이나드레스, 권총 + 밀리터리

【무기 예시】 P52에서 사용되고 있는 마우저 C96은 방어쇠 앞에 탄창이 있는 특징적인 디자인으로 잘 알려져 있다. 손잡이는 탄창이 수납되지 않는 만큼 콤팩트하게 설계되어 있으며 손이 작은 사람이거나 여성도 쉽게 쏠 수 있다. 그 독특한 형상 때문에 수많은 픽션 작품에 등장하고 있다.

【포즈 예시】 P52는 총을 쥐고 있음에도 불구하고 여성스러운 색채를 느끼게 만드는 포즈이다. 위로 치켜든 눈, 노출된 가슴 부근, 나긋나긋한 얇은 자세 등이 포인트. P53에선 일부러 두 명 다 놓여서 쏘기 자세를 취하고 있다. 보통의 사격 자세로는 총신이 보이지 않아서 총이 눈에 띄지 않기 때문이다.

【작화 요령】 일러스트나 표지 그림을 그릴 때는 총의 존재감을 드러내기 위해서 가능한 총신을 그리는 것이 좋다. 또한 오른쪽 페이지처럼 서로 총을 겨누고 있는 그림에선 총이 거울에 비춰진 것처럼 대조적으로 만들면 아름다워진다.

장면 예시 : 조각에 잠입한 스파이를 밝혀내어 몰아붙인 부대장. 그러나 총구 끝 너머 보이는 얼굴은 잘 알고 있는 친구의 것이었다...

트레이스



대포르메

▼ 트레이스와는 달리 대포르메는 의상의 주름 등이 간략화 되어 있다. 이것은 작업 효율을 올리기 위해 유효한 수단이다. 만약 캐릭터 같이 몇 번이나 그릴 필요가 있는 경우, 디테일에 지나치게 얽매면 그림을 그리는 수고가 많아진다. 그걸 피하기 위해 원래의 형태를 지나치게 무너뜨리지 않고 편하게 그리는 테크닉은 중요하다.



오리지널



POINT

각도가 기울어진 총을 그리는 것은 바로 옆이나 정면을 그리는 것보다 어려워진다. 체위를 제대로 의식해서 총신과 총구의 방향 등이 제각각이 되지 않도록 조심하자.

트레이스



데포르메



오리지널



POINT

위에서 내려다보는 그림을 그릴 때는 바닥의 퍼스가 어려운 포인트가 된다. 쓰러져 있는 사람의 머리부터 발끝까지, 위에 타고 있는 사람의 무릎에서 발끝까지의 각도가 부자연스럽게 되지 않도록 주의하자.



권총 + 사복

【포즈 예시】 P54는 리볼버(싱글액션)로 연사할 때의 모습이다. 오른손의 엄지를 방어쇠에 걸친 채로 제백르게 격철을 6번 두들김으로써 6연사를 할 수 있다. 서부극 등에서 자주 보이는 동작(패닝)이다. P55는 권총 사격 자세의 주류인 워버 스타일이다.

【작화 요령】 패닝은 연사를 목적으로 한 사격방법이기 때문에 스피드감을 의식해서 그리도록 하자. 단, 이런 더블액션이 개발되기 전의 연사방법이며 근대의 리볼버에는 맞지 않는 기법이라는 점에 주의할 것.

장면 예시 : 여자 갠파리의 대결! 리볼버 vs 오토매트의 대결은 어느 쪽에 승리의 깃발이 올라갈 것인가?!

POINT

허리에 걸쳐 쓰는 것은 조준을 해서 겨누는 것이 불가능한 만큼 시선으로 상대를 제대로 포착하는 것이 중요하다. 또한 축이 되는 오른팔과 총구와 오른쪽 눈이 일직선이 되어 있는 점에도 주목하자.

트레이스



데포르메



오리지널



트레이스



데포르메



오리지널



POINT

이 포즈는 시선을 카메라에 맞추고 있지만 실제 시선은 목표를 포착하고 있어야 한다. 또한 대형 권총을 그릴 경우는 퍼스를 과장해서 그리면 보다 박력 있게 그릴 수 있다.

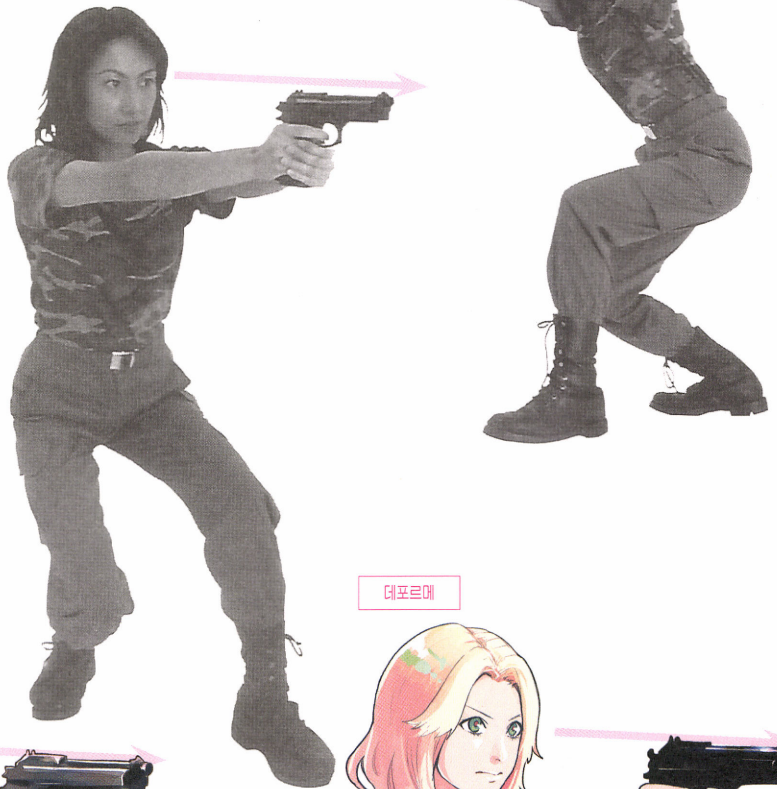
권총 + 밀리터리

【포즈 예시】 이 모델과 같이 밀리터리 룩의 복장일 경우, 군대에서 채용되고 있는 정식 자세 쪽이 어울린다. 때문에, 여기서 기본에 충실한 셔서 쏘기와 앉아 쏘기의 포즈를 그려보도록 하자.

【작화 요령】 P56에선 반동을 견디기 위해 허리를 낮추고 약간 앞으로 기울인 자세를 취하고 있다. P57에선 왼쪽 팔꿈치를 왼쪽 다리에 올리는 것으로 총을 안정시키고 있다. 리얼리티를 표현하기 위해 예시는 이런 현실적이면서 실전적인 포인트를 놓치지 않도록 의식하자.

장면 예시 : 전장에서 짧은 휴식을 취하고 있던 병사. 그러나 자신 쪽으로 다가오는 소리를 알아채고 그녀는 바로 총을 겨누며 소리친다. 「손 들어!」

오리자널



트레이스



데포르메



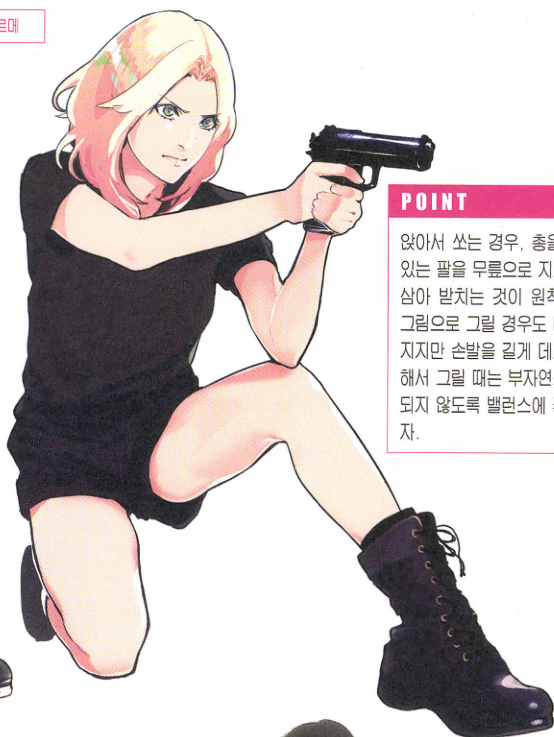
POINT

이 포즈는 적을 수색중인 행동임을 의미하고 있다. 무릎을 굽히고 낮은 자세를 취하고 있는 것은 돌발 상황이 일어났을 때 바로 자세를 바꿀 수 있도록 하기 위해서다. 리얼한 표현을 추구한다면 그런 점도 이해해 두는 것이 좋다.

트레이스



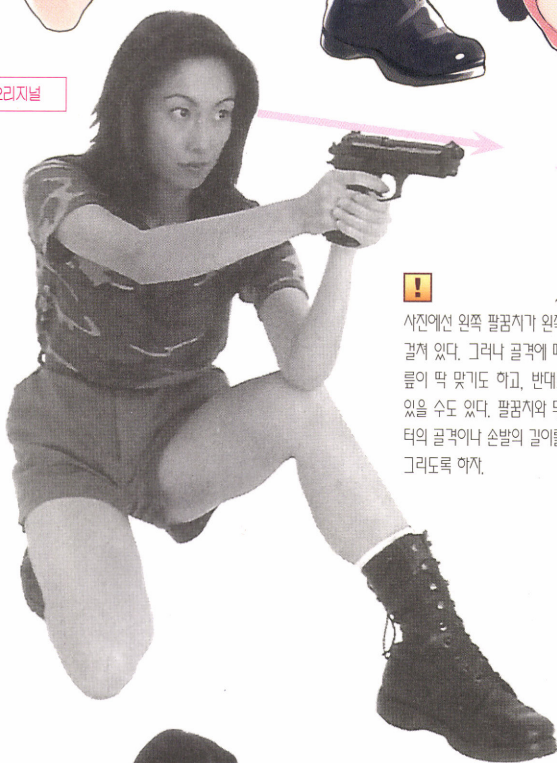
데포르메



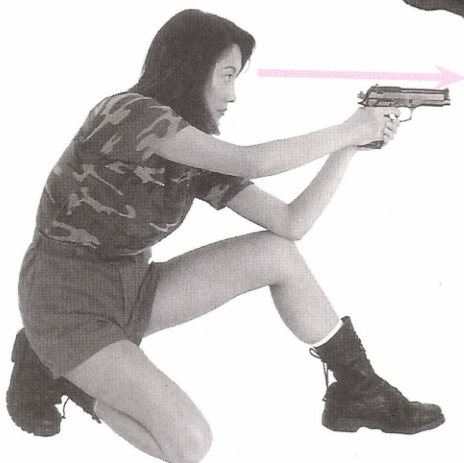
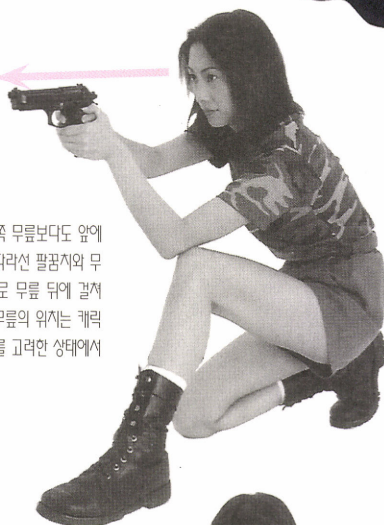
POINT

앉아서 쏘는 경우, 총을 들고 있는 팔을 무릎으로 지지대를 삼아 받치는 것이 원칙이다. 그림으로 그릴 경우도 마찬가지지만 손발을 길게 데포르메해서 그릴 때는 부자연스럽게 되지 않도록 밸런스에 주의하자.

오리지널



사진에선 왼쪽 팔꿈치가 왼쪽 무릎보다도 앞에 걸쳐 있다. 그러나 골격에 따라선 팔꿈치와 무릎이 딱 맞기도 하고, 반대로 무릎 뒤에 걸쳐 있을 수도 있다. 팔꿈치와 무릎의 위치는 캐릭터의 골격이나 손발의 길이를 고려한 상태에서 그리도록 하자.



LESSON 23

권총 + ※세퍼레이트

【포즈 예상】 총은 안정된 자세로 쏘는 것이 기본이지만 여기선 일 부러 무너진 자세에서 발포하는 신을 그려보도록 하자. 단, 시선은 리어 사이트(가늀지)와 프론트 사이트(가늀쇠)를 제대로 포착하고 있는 점에 주의하자.

【착의 요령】 등신을 낮출 때는 머리 외의 부분을 전체적으로 줄이 듯이 그려자. 이때 손발, 가슴, 허리 등을 약간 굴곡이 없게 그리면 더욱 어린 체형이 된다. 또한 얼굴 부분에도 신경을 쓰도록 하자. 눈 은 크게, 코와 입은 작게, 코와 입의 위치를 약간씩 가깝게 그리면 동안이 된다.

장면 예시 : 휴식 중에 적의 습격을 받아 부상을 입고 만 건맨. 무거운 몸을 뉘이면서도 적소한의 반격을 시도한다.

POINT

사진은 누워서 사격을 하고 있는 포즈 이지만 각도를 바꾼다든지 머리나 손에 동세를 가미하면 상공에서 뛰어내리면서 쏘고 있는 것처럼 보이게 할 수 있다. 여러 가지로 공부해 보자.

오리지널



▲ 트레이스와는 달리, 데포르메 B는 총구를 위로 들고 있다. 이런 캐릭터의 시선에 맞춰 총구의 방향을 바꿨기 때문이다. 특별한 이유가 없는 한 항상 총구의 방향은 시선이 향하는 곳에 위치하도록 그려자.

트레이스

데포르메 A
글래머러스

데포르메 B
롤리타

트레이스



오리지널



POINT

데포르메 A에선 글래머러스하게, 반대로 데포르메 B에선 유아체형으로 어레인지되어 있다. 어린 캐릭터를 그릴 때는 의도적으로 현실에선 불가능할 정도의 큰 흉을 듣게 만들어서 그 갭을 노려보는 것도 재미있다.

데포르메 A
글래머러스



데포르메 B
블리타



LESSON 24

권총 + 타이트 드레스, 쌍권총 + 파티 드레스

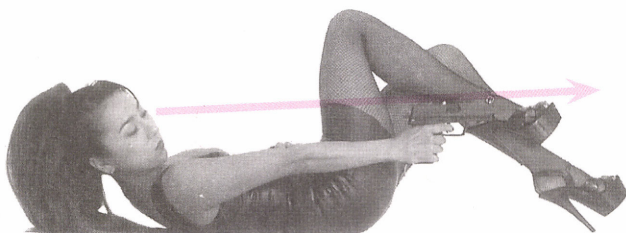
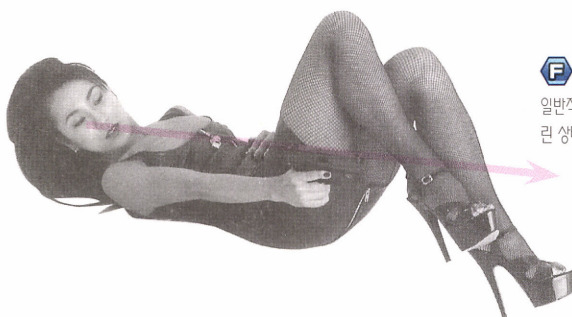
【포즈 예설】 P60은 누워서 쏘는 자세다. 일반적으로 누워서 쏘 때는 바닥에 배를 대고 쏘지만 세련되어 보이지 않기 때문에 드레스 차림과는 맞지 않는다. 그러므로 누운 채로 다리를 굽혀서 우아함을 잃지 않은 포즈를 취하게 했다. P61의 포즈는 한쪽 다리를 지지대로 삼아 충을 들고 있다. 긴 드레스이기 때문에 다리를 보여주는 포즈가 매력을 띠면서 비주얼을 살린 포즈로 쓸 만한 자세가 될 수 있다.

【작화 요령】 손발의 라인이나 표정을 의식해서 색칠함이나 여성스러움이 퇴색되지 않도록 주의하자.

장면 예시 : 마피아의 파티장에 올리는 중성. 적의 습격인가, 아니면 내부의 배신인가?! 간부의 애인이며 경호원이기도 한 여자들은 드레스 차림 그대로 화려하게 응전한다.

F

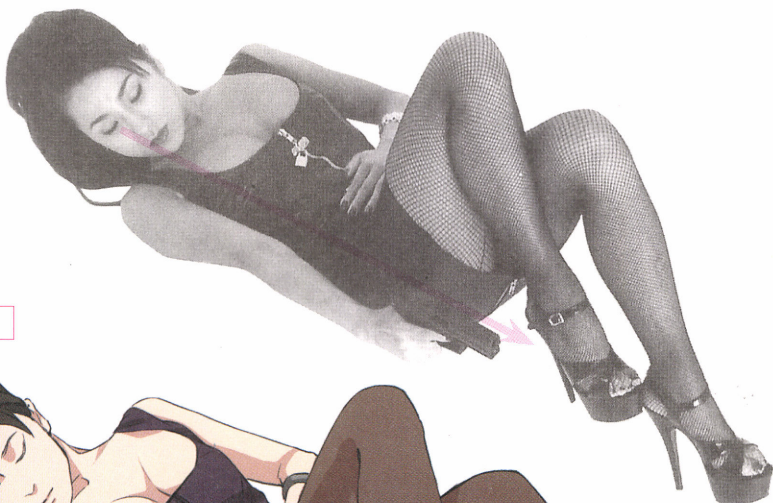
일반적으로 누워서 쏘기는 옆드린 상태로 하는 것이다.



오리지널



더포르메



트레이스



POINT

이 포즈는 옆드려 쏘기의 응용 스타일이라 할 수 있다. 위에 그려진 보조선을 보면 알 수 있듯이 변칙적인 시각자 세라 해도 시선과 총의 조준이 일직선으로 맞아떨어져 있는 것이 포인트다.

트레이스



오리지널



POINT

전투 신이 아닌 감상용의 포즈이지만 롱 드레스의 치맛자락이 벌어진 방식이나 주름이 진 부분에도 신경을 쓰자. 왼손의 총을 쥐는 법에도 주목할 것. 손가락을 벌린 상태의 우아한 그림은 맛을 살릴 수 있으므로 참고해 보자.

데포르메



LESSON 25

쌍권총 + 스포츠웨어

【포즈 예시】 앞뒤로 총을 겨누며 사방의 적을 경계하는 방식의, 쌍권총이기에 가능한 포즈. 거기다 신체의 유연함을 살려 자세를 낮게 만들면 더욱 역동감이 넘치는 자세가 된다.

【작화 요령】 정면에서 그릴 경우, 원근감을 의식해서 총을 눈앞에 들이면 것 같은 박력을 표현하자. 옆으로 그릴 때는 양팔을 곧게 뻗어 틸이 없는 자세로 하면 그림이 더 멋지게 살아난다.

정면 예시 : 주위가 적에게 포위되어 상황은 시뮬조가, 하지만 높은 신체능력과 사격능력을 갖춘 그녀는 씩씩 하고 대담한 웃음을 띠며 총을 겨눈다.

POINT

이것은 쌍권총에 중국권법의 자세를 합친 포즈이다. 이런 포즈를 그릴 경우, 조준 방향이나 총의 방향 등의 리얼리티는 잊어버리고 어쨌든 멋지게 보이는 것을 추구하자.

트레이스



데포르메



트레이스

데포르메



충격과 격투를 뒤섞어서 만든 스타일은 아주 멋있기 때문에 픽션성이 높다.

POINT

이런 포즈를 좀 더 참고하고 싶다면 영화 「이퀄리브리엄」이 추천작이다. 극중에 등장하는 무술 「건 카타」는 수많은 크리에이터에게 영향을 주고 있다.

오리지널

여기선 총기를 잘 알지 못하는 사람이 그럴 법한 실수를 소개하겠다. 우선은 오토매트 권총 그립의 잘못된 예부터 보도록 하자. 등장하는 일이 많은 포인트므로 틀리지 않도록 조심하자.



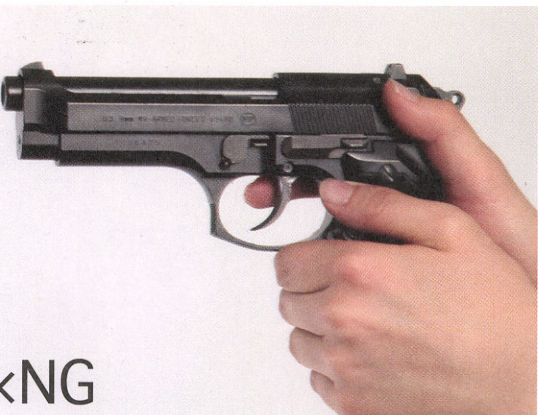
×NG

▲ 발포 시는 격철에 손을 대서는 안 된다. 특히 오토매트 권총일 경우, 발사 시에 자동으로 움직이므로 여기에 손가락을 대고 있으면 다치게 된다. 또한 사진과 같은 더블액션 권총일 경우 방아쇠를 당기는 것만으로 격철이 다시 세워진다는 점에 주의할 것.



×NG

▲ 알뜰 보관엔 바른 그림으로 보이지만 잘 보면 방아쇠에 손가락이 너무 깊이 걸려 있다. 이런 그림을 얹어서 쥐고 있기 때문이다. 이런 식으로 쥐게 되면 반동이 엄지에 걸리기 때문에 손가락이 다치게 되고, 최악의 경우 튀어 오른 총신이 얼굴에 맞을 위험성이 있다.



×NG

▲ 손가락이 슬라이드에 걸쳐져 있는 것을 알겠는가. 이래선 슬라이드의 동작을 방해하게 되면서 탄피 배출 불량에 일어나게 된다. 오토매트 권총은 탄피를 배출하지 않으면 다음 탄을 장전할 수 없기 때문에 실전에선 치명적이다. 덧붙이자면 탄피 배출 불량을 영어로는 'Jam'이라고 한다.



×NG

▲ 왼쪽 그림과 같이, 슬라이드에는 절대로 손을 대서는 안 된다. 또한 영화 같은 데서 종종 상대의 총의 슬라이드를 잡아서 쏠 수 없게 만드는 식의 묘사가 있으나 이것도 잘못된 것이다. 이미 탄환이 장전되어 있는 경우, 슬라이드를 잡는다고 해도 발사는 가능하다.



×NG

▲ 마치 칼을 쥐고 있는 듯이 양손을 세로로 나열해 그림을 쥐고 있다. 이래선 손에 힘이 들어가지 않아서 반동을 완전히 제어할 수 없다. 또한 슬라이드는 반동을 이용해서 동작하는 것이 많기 때문에 그림을 잘못 쥐게 되면 탄피 배출 불량이나 파손까지 유발하게 된다.



◎ GOOD

▲ 우선 주로 쓰는 손으로 뒤에서부터 일직선으로 그림을 쥐고, 다른 손으로 그 위를 감싸듯이 쥐다. 슬라이드, 격철 등의 가동하는 부분에는 절대로 손을 대지 않는다. 이것이 바르게 그림을 쥐는 방법이다. 또한 발포할 때까지 방아쇠에 손가락을 걸치지 않는 것이 원칙이다.



잉그램 M11 etc.

Assault rifle & Submachine Gun

제2차 세계대전은 군용 라이플총에 두 개의 커다란 진화의 타이밍을 부여했다. 하나는 장탄의 자동화, 또 하나는 연사화이다. 그때까지의 볼트 액션이나 레버 액션의 라이플총으로는 한발 쏠 때마다 수동으로 장탄이나 탄피 배출을 하고 있었다. 허나, 이 시스템으로는 사수는 한발 쏠 때마다 조준에서 시선을 떼고 볼트나 레버를 당기는 장전행동을 했기 때문에 사격의 정밀도와 속사성이 떨어지고 있었다.

하지만 자동돌격소총은 오토매딕 관총과 같이 장탄은 탄환의 화약연소 가스의 압력을 이용해서 행해지기 때문에 사수는 꾸준한 채로 사격자세를 유지할 수 있다. 이로 인해 제2차 세계대전 후의 보병전투의 파괴력은 비약적으로 향상했다.

더구나 고속의 연사를 가능하게 한 설계로 인해 돌격소총이라는 개념이 등장했고 군용 라이플의 디자인은 일변한다. 제1차 세계대전까지의 보병전투는 대치하는 양군이 각각 고정된 진지를 설치하고 서로 쏘는 스타일로 참호나 토치카가 많이 만들어졌다. 그 후 보병부대의 기동화, 즉 전차나 장갑차 등과 함께 전선을 이동하면서 근접에서 싸우는 새로운 스타일이 탄생하자 그때까지의 진지전투를 위한 라이플총으로는 충실이 대응하기 어렵게 되어 버린 것이다.

사정거리보다 기동성을 중시한 짧은 총신, 속사성과 들고 다닐 수 있는 총탄을 증가시킨 기관단총의 기능을 가지도록 만든 돌격소총은 병사의 전투자세도 변화시킨다. 앞으로 구부린 자세로 주위를 살피는 모습은 마치 먹이에게 달려들러 먹는 맹수와 같다.

아전에서 쓰이는 군용 돌격소총의 주류는 돌격소총(어설트 라이플)이 되었으며, 보다 휴대성을 높여 소형화한 기관단총(서브 머신 건)은 테러대책 등의 시가전, 실내전용으로 쓰이게 되었으며, 과거의 라이플이 맡았던 장거리 사격, 정밀사격의 기능은 저격총이 맡게 되었다.

Bullet

라이플 등의 총기는 종류가 달라도 같은 규격의 탄약을 사용하는 것이 일반적이다. 이것은 탄약 보급의 효율화를 위해서다.

근대에는 국경을 넘어서 탄약의 통일화가 진행되고 있다. 예를 들면, NATO 동맹군의 군대에서는 $r5.56 \times 45\text{mm}$ NATO탄을 사용하고 있다. 이것은 주로 돌격소총에 사용되는 탄약으로 탄속이 빠르고 관통력이 높은 것이 특징이다. 반대로 기관단총에서 사용되는 관총탄은 탄속이 느리고 관통력은 낮지만 이것은 이점이기도 하다.

농성 사건 등을 진압할 때 관통력이 높은 탄환으로는 벽이나 범인의 몸을 뚫고 일반인까지 피해를 끼칠 위험이 있기 때문이다. 많은 경찰조직이 기관단총을 채용하고 있는 것에는 그런 이유도 있다.



▲ 좌측이 라이플용의 탄환이고, 우측이 기관단총으로 쓰이고 있는 관총탄이다. 크기는 배 이상이지만 단순한 파괴력은 그것을 훨씬 상회한다.



△프랑폴드 M14
Springfield Armory M14 rifle



1947년 식 칼라시니코프 자동돌격소총
AKS-47



에르마 베르케 MP40
ERMA-Werke MP40



잉그램 M11
Ingram MAC-11



콜트 M733 규만도
Colt M733 Commando



파브리크 나시오날 스카
FN SCAR



파브리크 나시오날 P90
FN P90



헤클러 & 코흐 MP7
Heckler & Koch MP7



헤클러 & 코흐 MP5K
Heckler & Koch MP5K

LESSON 02

돌격소총의 구조

돌격소총이란 실용성을 중시한 설계로 이루어짐과 동시에 전자동사격이 가능한 자동돌격소총이다. 여기서 말하는 실용성이란 대인용총기로서 밸런스가 좋은 것을 말한다. 예를 들면 정밀사격으로는 저격총에 이길 수 없지만 동체부에 빠르게 여러 발을 박아 넣음으로써 적을 무력화하는 데엔 충분한 조준과 집탄(集彈) 성능을 갖추고 있다. 또한, 휴대성으로는 기관단총에 약간 밀리지만 사정거리 면에서는 기관단총을 상회한다. 대명동물의 사냥용 라이플과 비교하면 사용하는 탄환의 위력은 떨어지지만, 작은 탄약을 사용하고 있기에 반동도 적고 다루기도 쉬우며 사격시

의 집탄성 등의 사용도 면에선 크게 앞선다. 크게 뛰어난 점이 있는 건 아니지만 밸런스가 잘 맞춰져 있기 때문에 대인용도를 상정한 개인병기로서는 아주 우수한 성능을 자랑하며, 현대 군대에서는 가장 일반적인 총기라 할 수 있을 것이다. 권트롤이 쉽다곤 해도 반동이 있기 때문에 전자동사격이 효과를 발휘할 수 있는 사정거리는 300m 전후이다. 또한, 돌격소총은 상황에 따라 단발사격, 전자동사격을 구분해서 사용하는 무기이며, 항상 전자동사격을 행하지는 않는다.

The name of the parts

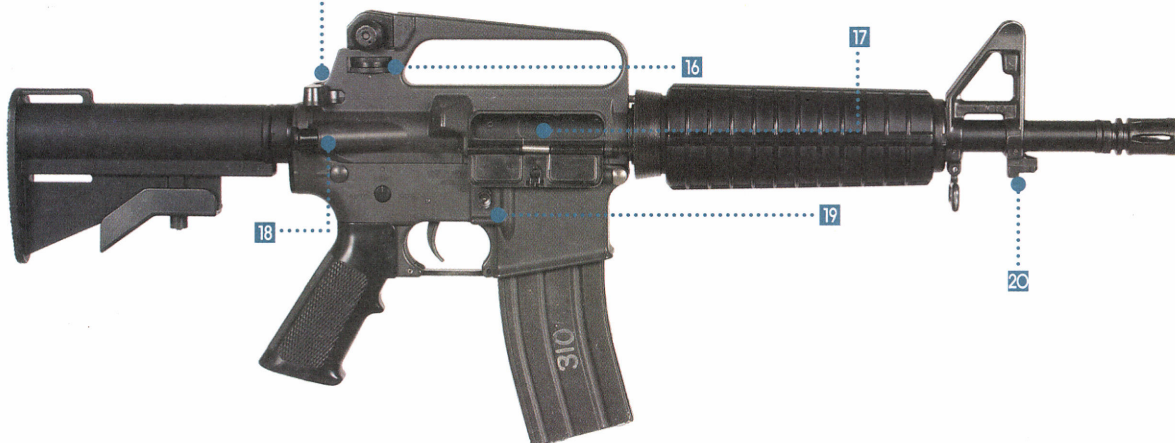
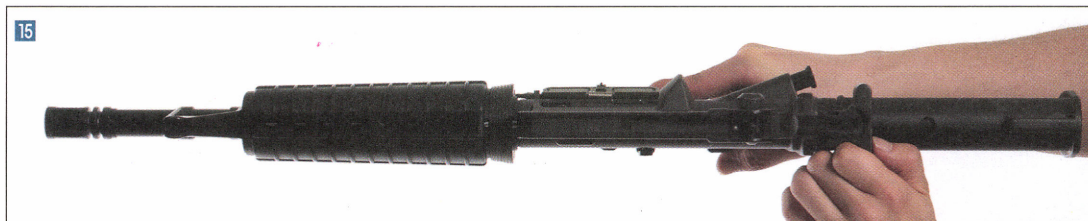
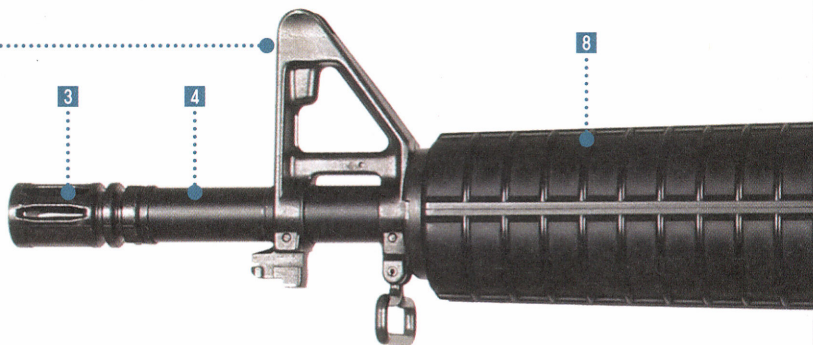
부품의 명칭

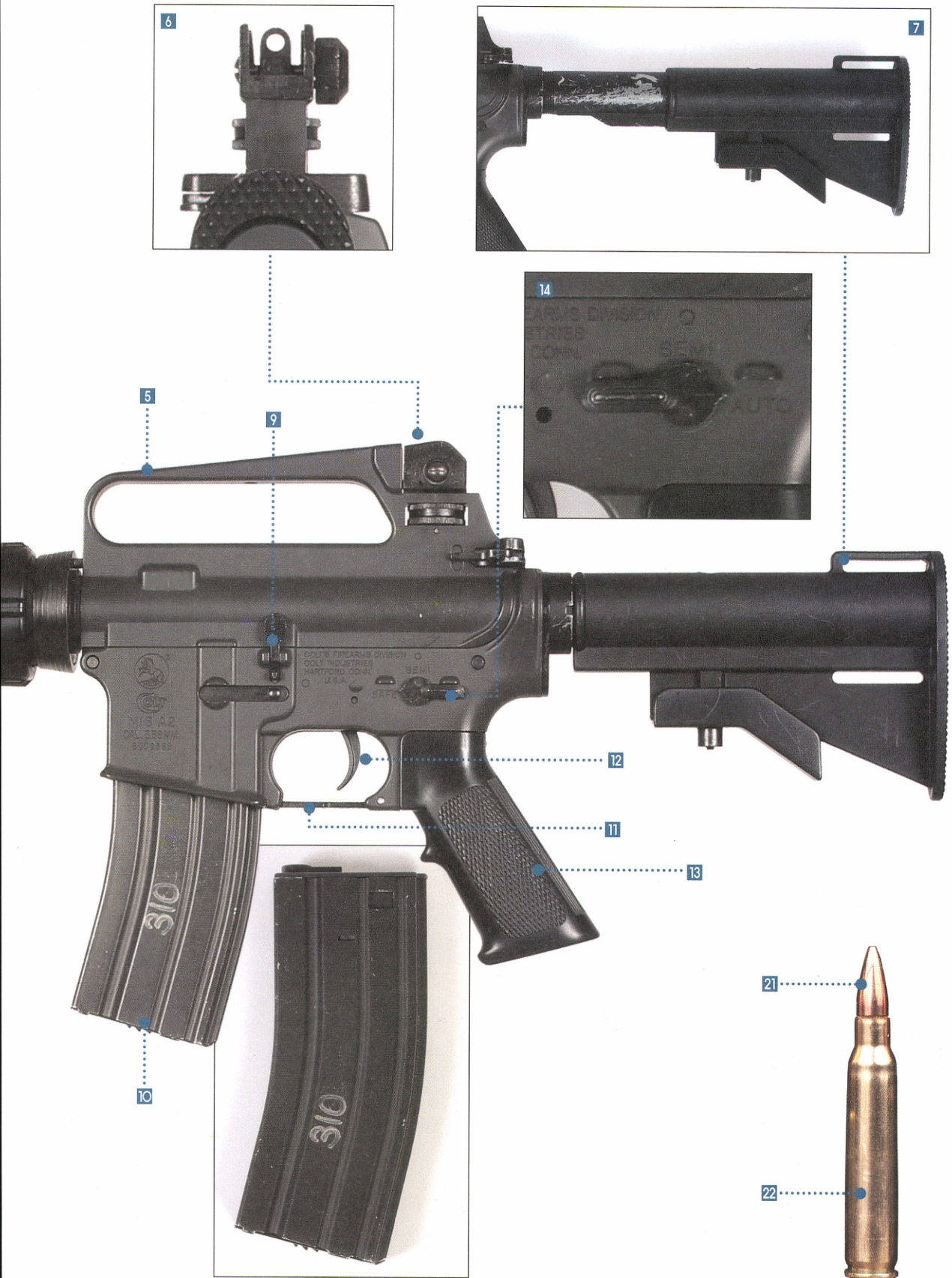
- 1 머즐
- 2 프론트 사이트
- 3 플래시 서프레스
- 4 배럴
- 5 캐리링 핸들
- 6 리어 사이트
- 7 스톡
- 8 핸드 가드
- 9 볼트 릴리스 레버(볼트 캐치)
- 10 메가진
- 11 트리거 가드

대표적인 돌격소총인 M16 시리즈를 예를 들어 설명하겠다. 같은 카테고리인 총기라 해도 종류에 따라선 구조가 다른 것이 있으므로 주의하기 바란다.

- | | | |
|--------------------------------|-------|---------|
| muzzle | | 총구 |
| front site | | 개념식 |
| flash suppressor | | 소음기 |
| barrel | | 총신 |
| carrying handle | | 올바른 손잡이 |
| rear sight | | 개념식 |
| stock | | 계마리판 |
| hand guard | | 총열 덮개 |
| bolt release lever(bolt catch) | | 노래쇠 멈치 |
| magazine | | 탄창 |
| trigger guard | | 방아쇠울 |

- | | | |
|---------------------------|-------|---------|
| 12 트리거 | | 방아쇠 |
| 13 그립 | | 손잡이 |
| 14 세이프티 | | 안전장치 |
| 15 코킹 레버 | | 장전 손잡이 |
| 16 어드저스팅 드럼 | | 조정용 다이얼 |
| 17 이젝션 포트 | | 탄피 배출구 |
| 18 볼트 포워드 어시스트 | | 노래쇠 전진기 |
| 19 메가진 릴리스 버튼(메가진 캐치 버튼) | | 탄창 멈치 |
| 20 베이onet 어댑터(베이onet 스타드) | | 칼꽂이 |
| 21 볼릿 | | 탄환 |
| 22 카트리지 | | 탄피 |





LESSON 03

돌격소총의 작화

사이즈가 큰 무기는 그리기 어려운 만큼 그림에 박력을 표현할 수 있다. 그 이점을 놓치지 않기 위해서라도 인물과의 밸런스나 더욱 멋지게 보여줄 수 있는 방법을 배워보자. 또 한 큰 총기는 종류에 따라 용도나 특성이 달라지기 때문에 여기서는 그런 점들에 대해 해설하도록 하겠다.



Drawing POINT

작화기법① 프로페셔널의 무기라는 의식을 가지자.

라이플은 군대나 경찰의 특수부대, 그리고 용병이 사용하는 무기이며 장병(將兵)이 리얼한 전투에서 행동하는 중에 보여주는 스타일포즈가 가장 잘 어울린다. 권총이나 기관단총 같이 마피아나 스트리트 갱이 사용하는 무기가 아니라 리얼한 묘사로 나타내는 시가전이나 전장에서 등장하는 것이 가장 적절하다.

그 반면, 아프가니스탄이나 전 세계의 내란, 분쟁지에서는 20세 미만, 때로는 10세 전후의 소년병이 자신들의 덩치만한 라이플을 끌어안고 전장으로 향하는 슬픈 현실도 있다. 본 책의 스타일포즈의 여성 모델을 소년으로 치환하면 최전선의 소년병이 탄생할 것이다.



POINT

한쪽 무릎을 세우고 총을 겨누는 것은 왼쪽 다리로 팔꿈치를 지탱하기 위한 것만은 아니다. 여차할 경우 재빠르게 일어나서 이동하거나, 회피행동을 취할 수 있도록 하기 위해서다. 한창 전투를 하는 중에는 가능한 효율적인 움직임이 요구되기 때문에 이런 아무렇지 않아 보이는 포즈에도 의미가 있다. 전투 신에 리얼리티를 추구한다면, 하나하나의 포즈에도 신경을 쓰도록 하자.

Drawing POINT

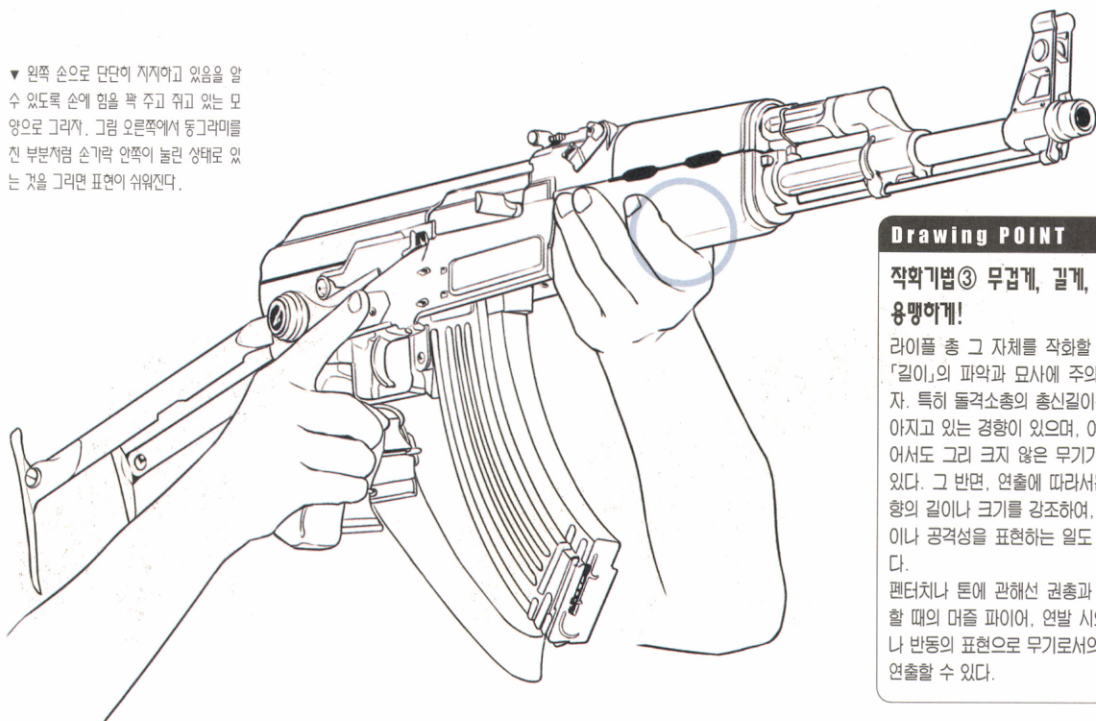
작화기법② 맹수로서의 병사를 그릴 것.

작화에 있어서 스톡(개머리판)과 「어깨」, 「뺨」의 위치, 그림을 잡는 손, 방아쇠에 걸친 손가락, 조준하는 시선, 반동에 대비한 자세가 주의할 포인트이다.

또한 언제라도 사격이 가능하도록 허리를 낮추고 등을 구부린 자세가 전장에서의 기본자세다. 거기다 무릎을 구부려 걷는 것은 적의 반격에서 몸을 피해 속이고 좌우 어느 한쪽으로 무릎을 재빨리 구부려 구르는 동작을 취해 총탄을 피하기 위해서이다.



▼ 왼쪽 손으로 단단히 지지하고 있음을 알 수 있도록 손에 힘을 꼭 주고 쥐고 있는 모양으로 그려져, 그림 오른쪽에서 동그라미를 친 부분처럼 손가락 안쪽이 눌린 상태로 있는 것을 그려면 표현이 쉬워진다.

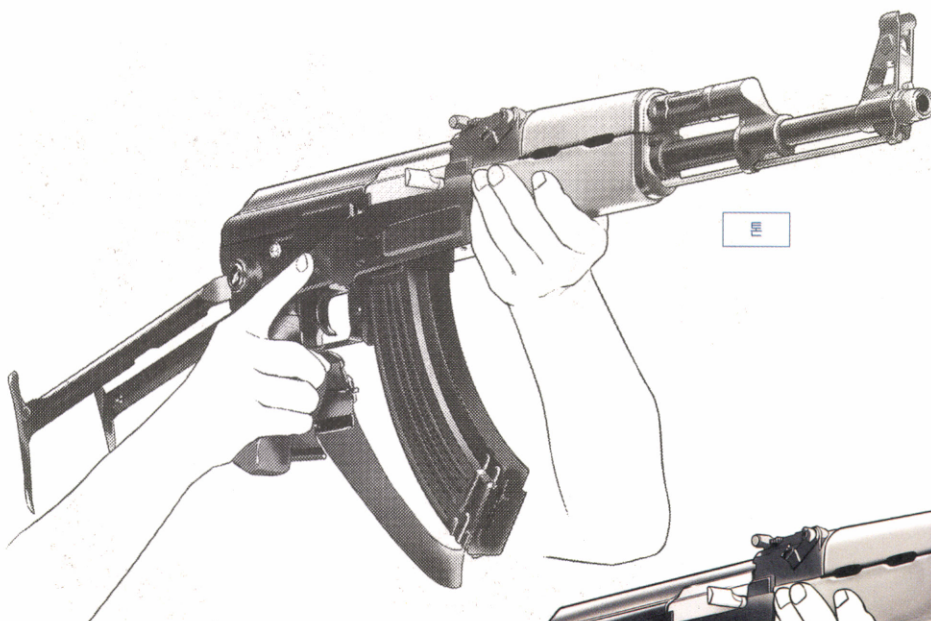


Drawing POINT

작화기법③ 무겁게, 길게, 용맹하게!

라이플 총 그 자체를 작화할 때는 역시 「길이」의 파악과 묘사에 주의하도록 하자. 특히 돌격소총의 총신길이는 매년 짧아지고 있는 경향이 있으며, 여성에게 있어서도 그리 크지 않은 무기가 되어가고 있다. 그 반면, 연출에 따라서는 전후 방향의 길이나 크기를 강조하여, 그 흉포성이나 공격성을 표현하는 일도 있을 것이다.

펜터치나 톤에 관해선 권총과 같이 발포할 때의 머즐 파이어, 연발 시의 빈 탄피나 반동의 표현으로 무기로서의 파괴력을 연출할 수 있다.

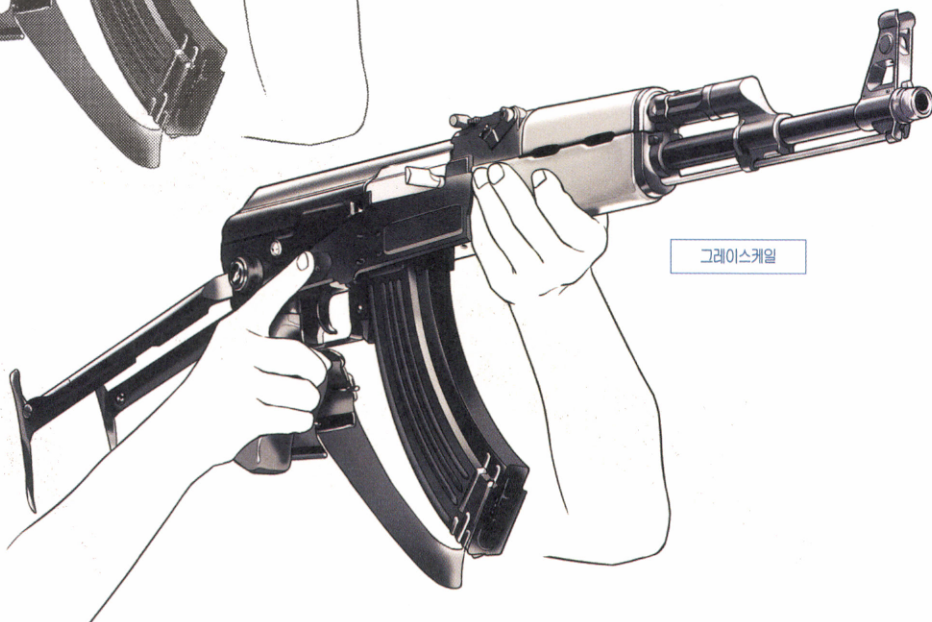


POINT

머즐 파이어란 발포 시에 총구에서 생기는 섬광을 말하는 것으로, 머즐 플래시라고도 한다. 적에게 위치를 알릴 수 있을 정도로 강한 빛이기 때문에 머즐 파이어를 줄이기 위한 장비(플래시 서프레스)도 있을 정도이다. 단, 일반적으로 직사광선 아래에서는 거의 보이지 않기 때문에 리얼리티를 추구한다면 어두운 실내나 야간 신에서 그리는 것이 좋다.

POINT

철제 부분과 목재 부분에선 음영이나 하이라이트를 넣는 법이 달라진다는 점에 주목하자. 철제 부분은 흑백의 콘트라스트를 강하게, 목직함 느낌이 나는 종량감이나 딱딱하고 차가운 질감을 표현하고 있다. 목재 부분은 그 정도로 음영의 콘트라스트가 강하지 않으며 하이라이트가 가장자리에 들어가 있을 뿐이다. 흑백의 만화 원고에서는 이런 표현방법의 차이가 중요하다.



LESSON 04 R360 돌격소총

현재 미국에서 채용되고 있는 돌격소총 'M4 카빈'. 이 페이지에서 소개하고 있는 것은 그 프로토타입이라고도 할 수 있는, '콜트 코만도'이다. 일러스트로 그릴 때의 포인트는 특징적인 핸드 가드와 한가운데에 위치한 캐링 핸들의 모양이다.



밑에서 비스듬히 본 것



정면

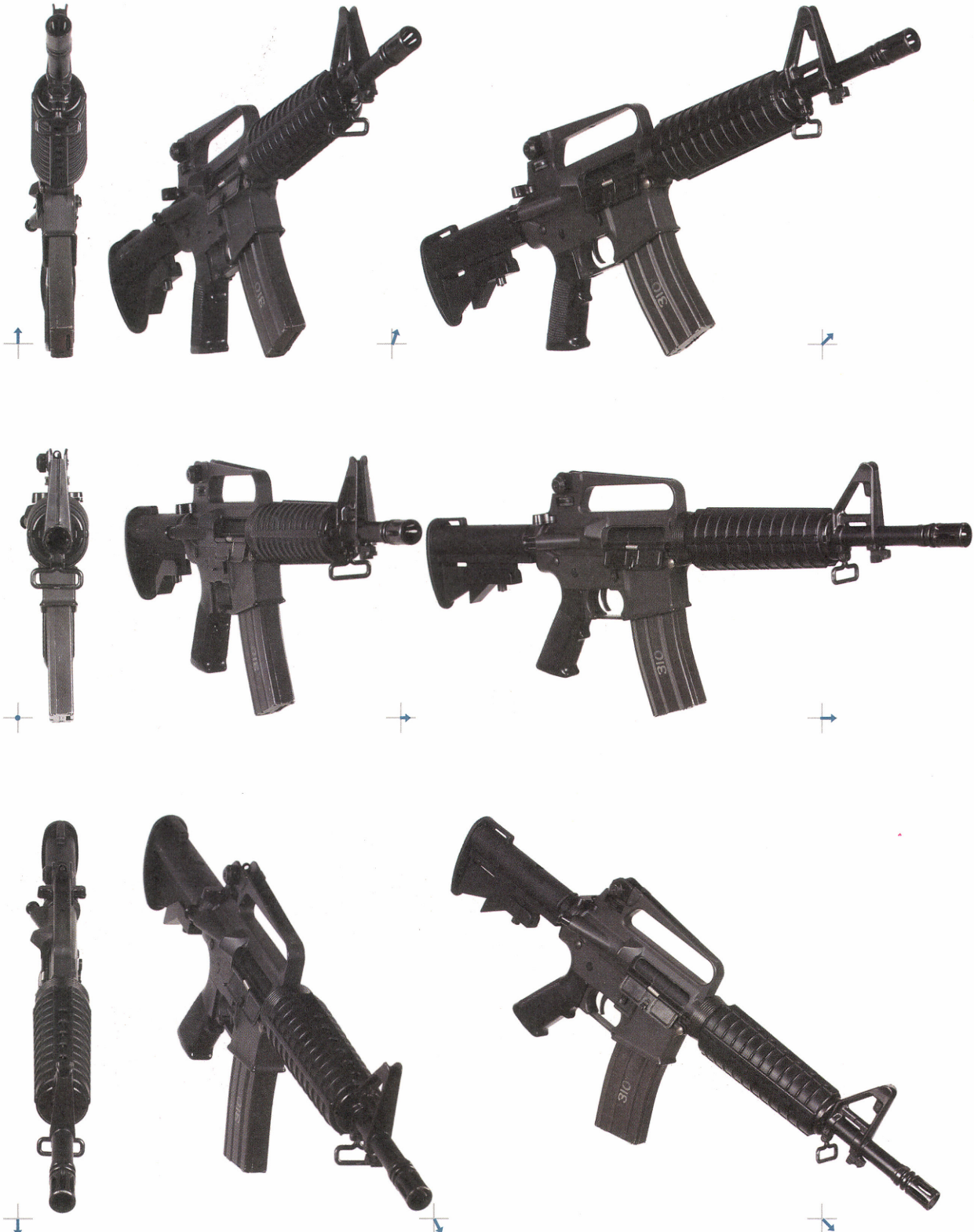


위에서 비스듬히 본 것

COLTM733 COMMANDO

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2m
초점거리 : 28mm



R360 돌격소총

충격은 오른손잡이인 사람이 사용하는 것을 상정하여 설계되어 있기 때문에 탄피 배출구는 오른쪽에 위치되어 있는 일이 많다. 이것은 튀어나온 탄피가 사수의 얼굴에 맞는 것을 방지하기 위한 것이다. 또한, 세세한 점이긴 하지만, 권총과 달리 탄창 멈치가 우측에 달려 있음에 주의하자.



위에서 비스듬히 본 것



정면



밑에서 비스듬히 본 것



COLTM733 COMMANDO

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2m

초점거리 : 28mm



LESSON 05 : 기관단총의 구조

기관단총이란 권총탄을 사용하여 탄막을 펼치는 근접전투특화형의 총이다. 탄막을 펼친다고 하면 전야 조준을 하지 않는다는 이미지를 갖고 있을지도 모르지만 조준하려고 한다면 반동이 적기 때문에 권총에 비해 정확한 사격이 가능하다. 한때는 위력, 명중률 둘 다 돌격소총에 뒤떨어졌었지만 최근에는 높은 명중률을 자랑하는 기관단총도 등장하고 있으므로 단순히 뒤떨어진다고 말할 수는 없을 것이다. 단 사용하는 탄약은 권총탄이므로 위력이나 사정거리의 권총과 큰

차이는 없다. 물론 대량의 탄을 뿌려서 탄막을 펼친다는 단순하지만 극히 효과적인 전술은 큰 장점이다. 신병의 훈련기간이 짧게 끝난다는 이유로 대전 중에는 대량으로 사용되었다. 같은 이유로 범죄에 사용되면 큰 위협이 되기 때문에 많은 나라에선 규제 대상이 되어있다. 또한 휴대성과 화력이 우수하기 때문에 경찰특수부대나 테러조직 등이 채용하는 일도 많은 총기이기도 하다. 작동 프로세스는 오토매틱 권총에 가깝지만 트리거 메커니즘에 약간의 차이가 있다.

The name of the parts 부품의 명칭

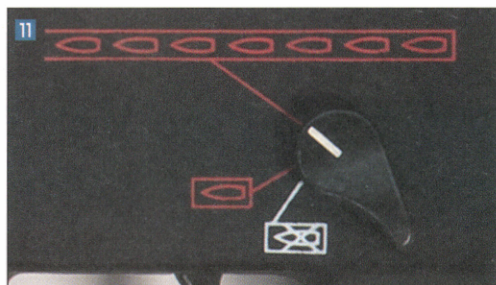
대표적인 기관단총인 MP5 시리즈를 예를 들어 설명하겠다. 같은 카테고리과 총가리 예도 종류에 따라선 구조가 다른 것이므로 주의하게 바란다.

- 1 머플
- 2 프론트 사이트
- 3 플래시 시프레이서
- 4 배럴
- 5 라이 사이트
- 6 스톡
- 7 코킹 레버
- 8 핸드 가드
- 9 포어 그립
- 10 그립

- | | | |
|------------------|-------|--------|
| muzzle | | 총구 |
| front sight | | 가늌쇠 |
| flash suppressor | | 소음기 |
| barrel | | 총신 |
| rear sight | | 가늌쇠 |
| stock | | 계마리판 |
| cocking lever | | 장전 손잡이 |
| hand guard | | 중열 덮개 |
| fore grip | | 앞 손잡이 |
| grip | | 손잡이 |

- | | | |
|-------------------------|-------|----------|
| safety lever | | 안전장치 |
| ejection port | | 탄피 배출구 |
| trigger | | 방아쇠 |
| trigger guard | | 방아쇠물 |
| magazine release lever | | 탄창 고정 레버 |
| magazine release button | | 탄창 잠금 |
| magazine | | 탄창 |
| bullet | | 탄환 |
| bullet cartridge | | 탄피 |





LESSON 06

기관단총의 작화

기관단총은 라이플과 비교하면 사정거리가 짧고 조준이 힘들다. 하지만 연사성에서 크게 앞서기 때문에 어쨌든 “근처의 적을 향해 대량으로 쏘아대는” 것을 목적으로 한 총으로 만들어져 있다. 화려한 근접전투를 그리고 싶을 때는 더할 나위 없는 종류라 할 수 있을 것이다.

POINT

여기서 사용하고 있는 잉그램 M11은 대형권총에 가까운 사이즈로 기관단총치고는 콤팩트하다. 여성이 쥐고 있어도 작아 보이기 때문에 밸런스를 착각하여 지나치게 크게 그리지 않도록 조심하자. 단, 작아도 권총과는 비교가 되지 않는 파괴력을 숨기고 있음을 잊어서 안 된다.



Drawing POINT

작화기법① 어쨌든 연발!

연사화력으로 적을 제압하는 것이야말로 기관단총의 주된 용도이며, 그 묘사는 얼마나 「연발」을 의식하고 그리느냐에 달렸다.

권총보다는 크고 돌격소총보다는 작은 기관단총으로는 사이트에 의한 조준사격보다도 어깨나 허리에 걸쳐서 하는 연사가 가장 어울린다. 스타일포즈의 사진으로는 표현하기 어렵지만 연사시의 반동이나 머줄 파이어 또는 날아가는 빈 탄피 등의 보조 표현을 곁들임으로써 기관단총의 활약을 그려낼 수 있다.

또한 연출 아이디어로서는 탄창의 교환 신이 가장 잘 어울리는 총이다. 긴 탄창에는 40발에서 60발 가량의 총탄이 세트되어 있지만 적을 제압하기 위해 연사를 하면 순식간에 다 써버리게 된다. 그 시점에서 재빠른 탄창 교환이 필요하게 된다. 마구마구 쏘대고 탄창을 착착 교환하는 것이 머신 건의 묘미인 것이다.

POINT

잉그램의 매력이라 한다면 빠른 연사 스피드에 있다. 1분에 1200발이나 되는 탄환을 계속 쏠 수 있는 초고속형의 기관단총인 것이다. 발포 신에선 1컷에 복수의 머줄 파이어를 그린다든지 스피드 선을 더하는 식으로 해서 연사의 속도를 표현해 보자.

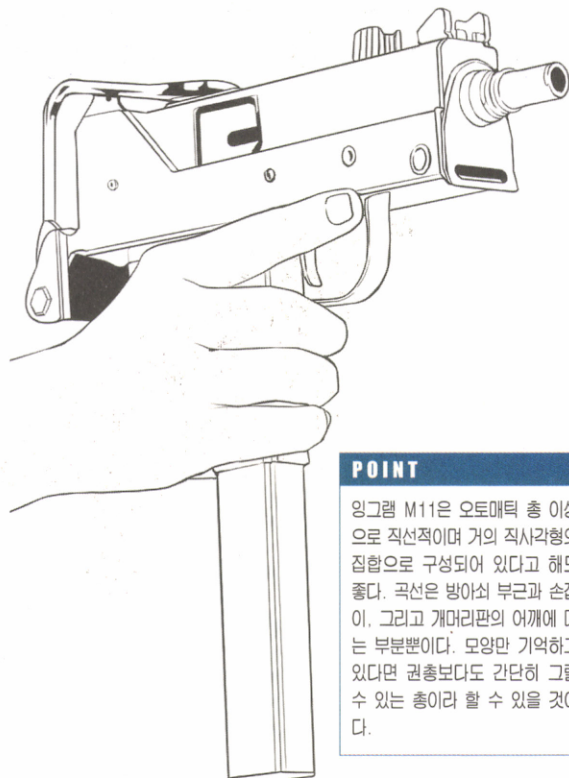


Drawing POINT

작화기법② 때로는 가볍게!

때로는 몸을 숨긴 채패물에서 끝만 밖으로 내밀어서 원핸드 홀드(한손 쏘기)로 쏘는 것과 같은 연출도 가벼운 이미지의 기관단총만이 할 수 있는 설정이다. 돌격소총으로 너무 크기에 리얼리티가 없으며 권총으로는 너무 당연해서 임팩트가 없는 시추에이션이라 해도 기관단총이라면 효과적인 아이템이 되는 것이다.

그런 편리한 아이템으로서 할리우드 영화에서도 첩보부원의 표준 장비, 갱이나 테러리스트의 비합법소지 무기로서 기관단총이 등장하는 일이 많다. 특히 실내에서 일어나는 싸움에서는 라이플은 다루기가 어렵고 권총은 박력이 떨어지기 때문에 적이 대응해 오는 무기로서는 아주 적합한 존재이다.



POINT

잉그램 M11은 오토매틱 총 이상으로 직선적이며 거의 직사각형의 집합으로 구성되어 있다고 해도 좋다. 곡선은 방아쇠 부근과 손잡이, 그리고 개머리판의 어깨에 대해서는 부분뿐이다. 모양만 기억하고 있다면 권총보다도 간단히 그릴 수 있는 총이라 할 수 있을 것이다.

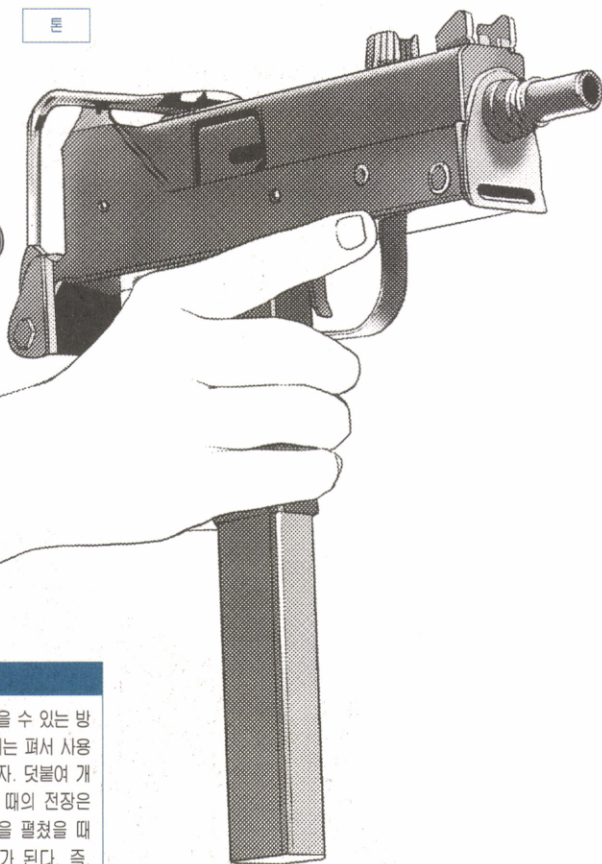
그레이스케일

톤



POINT

개머리판 부분은 접을 수 있는 방식으로 어깨에 닿 때는 펴서 사용한다는 점에 주의하자. 덧붙여 개머리판을 수납했을 때의 전장은 248mm, 개머리판을 펼쳤을 때의 전장은 460mm가 된다. 즉, 개머리판은 총 전체와 거의 같은 정도의 길이이다.



LESSON 07 R360 기관단총

소형이면서 높은 정밀도, 그런 고성능 때문에 전 세계의 특수부대에서 채용되고 있는 기관단총 'MP5'. 그 기밀휴대성을 높이기 위해 개수된 것이 이 'MP5K'이다. 돌격소총에 비하면 상당히 사이즈가 작기 때문에, 사람이 쥐고 있는 모습을 그럴 때는 밸런스에 신경을 쓰자.



밑에서 비스듬히 본 것



정면



위에서 비스듬히 본 것



H&K MP5K

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2m

초점거리 : 28mm



R360 기관단총

이 총의 특징적인 부분은, 셀렉터 레버가 양면에 달려 있다는 점이다. 이것은, 시수가 왼손잡이여도 쉽게 조작할 수 있도록 하기 위한 배려이다. 또한, 셀렉터 표시를 쉽게 알 수 있도록 탄환 모양의 픽토그램으로 그려져 있다는 것에도 주목하길 바란다.



위에서 비스듬히 본 것



정면



밑에서 비스듬히 본 것

H&K MP5K

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2m

초점거리 : 28mm



【무기 예설】 콤팩트하기 때문에 다루기 쉬운 기관단총은 좁은 곳에서의 전투에, 사정거리가 긴 돌격 소총은 야외에서의 전투에 사용되는 일이 많다. 상황에 따라 구별하여 그려지.

【포즈 예설】 총구를 내리고 돌발적인 상황에 즉시 대응할 수 있는 자세, 이것을 “로 레디”라고 한다. 현재 군대에선 주류가 되어 있는 대기 자세이다. 앉아 있을 때의 대기 자세에서도 오발을 막기 위해 반드시 총구는 상아 돌 중 어느 한쪽으로 향하고 있다.

POINT

대형의 총을 들고 다닐 때는 슬링(총 멜빵)이라는 띠를 단 뒤에 어깨에서부터 총을 밀어서 내리는 것이 일반적이다. 슬링을 다는 부분은 3군데 있다. 1군데에 달면 길이에 여유가 있기에 총을 움직이기가 쉽고, 2~3군데에 달면 총을 움직이기는 힘들지만 고정하기가 쉽다.

【작화 요령】 로 레디일 경우, 등 근육을 뻗지 않고 고양이처럼 등을 둥글게 굽이며 무릎도 가볍게 구부린 모습을 그릴 것. 또한 시선은 정면을 바라보는 모습을 묘사하면 더욱 긴장감을 연출할 수 있다.

장면 예시 : 시내에서의 작전행동 중, 언제 어디서 적의 습격을 예감지 모르는 상황. 주위의 경계를 늦추지 않고 목표를 향해 전진한다. 한순간에 방심은 할 수 없다.



대기 자세라 해도 바로 총을 꺼낼 수 있도록 개머리판은 오른쪽 어깨 부근에 대고 있다. 또한 왼손은 언제나 핸드 가드를 쥐고 있는 점에 주목. 사격중일 때는 총신이 아주 뜨거워지기 때문에 핸드 가드가 정착되어 있는 부분 이외의 곳에 손을 대면 화상을 입게 된다.



LESSON 09

기본 : 조준 · 장탄

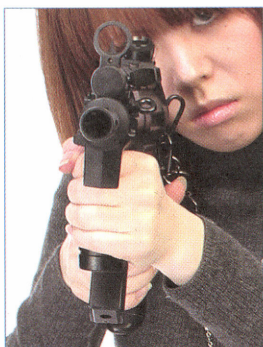
【무기 예설】 겨누는 방법, 장탄 시의 움직임은 돌격소총과 기관단총에 큰 차이는 없다. 그렇기 때문에 장탄은 돌격소총의 경우만 소개하고 있다. 단, 무기에 따라선 미세한 차이가 있으므로 주의하자.

【포즈 예설】 발포 시의 반동을 줄이기 위해 개머리판은 오른쪽 어깨에 대고 뺨으로 꺾듯이 하여 고정하고 있다. 장탄 시에는 원래의 자세를 가능한 무너뜨리지 않는 것이 포인트다.

【작화 요령】 리얼한 묘사를 염두에 두고 있다면 개머리판을 어깨와 뺨에 걸치는 것을 철저히 지킬

것. 프로 군인 등을 등장시킬 경우는 손끝에 시선을 두지 않고 장탄을 하는 묘사를 넣으면 표현에 설득력이 생긴다.

장면 예시 : 적에게서 눈을 돌리지 않고 믿을 수 없는 속도로 탄장을 교환하는 이 여성. 외모만으론 상상을 불어하는, 상당한 훈련을 쌓은 병사임은 틀림없다.



1



2



3



4



5



POINT

우선 탄창 멈치를 누르고 빈 탄창을 떨어트린다. 다음에는 탄창 파우치 등에서 새로운 탄창을 꺼내서 바로 세트한 뒤 겨눈다. 빠른 속도가 요구되는 동작이다.

LESSON 10 용용 : 한손 쏘기

【무기 해설】 소영의 기관단총은 한손으로 쏘는 것이 가능하다. 사진에서 사용되고 있는 것은 잉그램 MAC11이라는 기관단총으로 영화나 만화에서 악역이 주로 소지하고 있는 것으로 유명하다.

【포즈 해설】 현실적으로 한손 쏘기는 명중률이 상당히 나빠진다. 그렇기 때문에 의도적으로 현실에 서는 있을 수 없을 대담한 포즈를 취하게 하고 있다. 권총처럼 가볍게 다루고 있는 것이 포인트다.

【작화 요령】 손의 움직임뿐 아니라 몸을 뒤통수까지 다리를 교차시켜서 탄력 있는 전신 포즈를 보여

주도록 하자. 더욱 화려한 그림을 원한다면 총을 눌러서 쏘거나 두 자루를 쥐어주게 하는 것도 재미있다.

장면 예시 : 시각의 상자 같은 것을 든 여자가 이쪽을 보고 미소 짓고 있다. 답례로 미소를 지으려 하던 순간, 메마른 소리와 함께 그 상자에서 불꽃이 뿜어져 나왔다.



POINT

현실적으로 생각해보면 핀힐로 사격을 하는 것은 어려운 일이다(발 디딜 곳이 안정되어 있지 않고 반동을 견디기 어렵기 때문에). 하지만 창작의 세계에선 그런 제약에 얽매이지 말고 자유롭게 캐릭터를 그려 나가자.



LESSON 11 : 응용 : 무릎 쏘기

【무기 예설】 오른쪽 페이지에서 사용하고 있는 것은 에콜라 & 코의 사의 제품인 MP7, PDW, 라는 새로운 카테고리의 총기이지만 기관단총과 유사성이 높기 때문에 이번에는 같은 항목에서 소개하고 있다.

【포즈 예설】 중거리 이상의 전투에서는 사격의 명중률을 향상시키기 위해 안정된 자세를 취하는 것이 기본이다. 무릎 쏘기는 한쪽 무릎을 꿇는 패턴과 양 무릎을 꿇는 패턴의 두 종류가 있다. 둘 다 세 중은 약간 뒤쪽으로 싣고 있다.



여기서 사용하고 있는 것은 MP5KP DW, 라는 기관단총이다. MP5K 시리즈는 총신부가 단축화되어 있어서 들고 다니다가 겨누기를 비교적 편한이 할 수 있다. 카메라만은 접는 식이다.

POINT

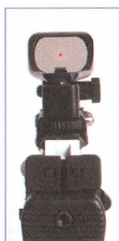
양 무릎을 지면에 댄 경우, 몸 전체의 중심은 약간 뒤쪽으로 둔다. 양발로 단단히 지탱할 수 있어서 반동이 적기 때문이다.

【작화 요령】 무릎 쏘기라 해도 몸을 뒤틀게 함으로써 더욱 여성스러운 색다른 포즈를 그릴 수 있다. 다수의 전투를 그릴 때는 서서 쏘거나 무릎 쏘기를 하고 있는 캐릭터를 섞어서 구도에 깊이를 주자.

장면 예시 : 열기에서 강하에 온 부대는 바로 전개하여 전투태세를 취한다. 공격해오는 게릴라를 정확히 점사(点射)로 쓰러트리는 대원들. 전원이 복면을 쓰고 있기 때문에 그 표정을 엿보는 것은 불가능하다.



◀ 렌즈의 한가운데에 붉은 광점이 있는 것을 “도트 사이트”라고 한다. 렌즈 자체는 무배율이지만 광점 덕분에 조준을 하기 쉽다.



이 MP7은 왼쪽 페이지의 MP5KP DW의 후속이라고도 할 수 있는 모델이다. 덧붙여서 이 사진의 MP7은 커스텀 페인트 처리가 되어 있다. 일반적인 것은 검은 색이다.



상반신은 비교적 리얼하지만 다리의 포즈는 픽션에 가깝다.



▲ 팔짱을 낀 상태에서 겨누는 자세는 현실에서도 유효한 것으로 인정받고 있으며 자위대 등에서도 채용되고 있다. 보통 자세보다도 안정감이 있으며 총을 확실히 고정할 수 있다.



LESSON 12

응용 : 앉아 쏘기·엎드려 쏘기

【무기 애설】 M16 돌격소총은 그 명중도가 높기 때문에 원거리에서의 정밀사격에 사용되는 일도 있다. 일본에서 가장 유명한 저격수도 스코프를 붙인 M16을 애용하고 있다.

【포즈 애설】 더 먼 거리에서 사격을 할 때는 자세를 더욱 안정시키기 위해 주저앉은 자세나 엎드려 누워서 사격을 한다. 둘 다 팔꿈치를 붙여서 충신을 안정시키고 있는 것이 포인트다.

【작화 요령】 이 자세로 사격을 하고 있는 신은 정면에서 그러서 충신에 피스를 더하여 그리면 박력이 나온다. 이때 조준을 하고 있는 눈의 위치관계에도 주의하자.

장면 예시 : '매복이다!', 선두로 가고 있던 동료가 외치는 순간, 덩굴 속에 숨어 있던 녀석들이 맹렬히 사격을 해 왔다. 변변한 반격도 하지 못한 채 전우들이 쓰러져 간다.



POINT

엎드려 쏘는 것에는 큰 이점이 두 가지 있다. 우선은 총을 제대로 고정시킬 수 있기 때문에 서서 쏘기나 앉아 쏘기에 비해 반동이 적다. 또한 피탄 면적이 적기 때문에 적의 총알을 잘 맞지 않는다. 단, 겨누는 데도 도망치는 데도 시간이 걸린다는 단점도 있다.

POINT

한쪽 무릎을 세워 쏘는 경우는 왼쪽 팔꿈치와 왼쪽 무릎을 맞춰서 고정시키면 좋다. 총을 지지하는 왼팔이 안정되고 총구가 잘 흔들리지 않으며 반동에 견디기 쉬워진다.



LESSON 13 : 응용 : 차페

【무기 예설】 실내 등의 장애물이 많은 공간에서는 총신이 짧은 기관단총이 유리하게 된다. 농성 사건 등의 대테러전을 상정하고 있는 특수부대에서 기관단총을 채용하고 있는 것은 이것이 이유이다.

【포즈 예설】 기관단총으로는 실내에 있는, 돌격소총으로는 야외에 있는 차폐물을 넘어 사격을 하고 있다. 가능한 차폐물에서 드러내는 신체의 면적을 적게 하는 것이 포인트다.

【작업 요령】 우측에서 몸을 내밀 경우 총을 겨누는 방식은 평소와 같지만 적측일 경우는 총을 든 손

이 반대가 되어 있음을 주의하자. 야외에서의 전투는 점호 등에 몸을 숨기면서 사격을 하고 있는 신을 상정하면 좋다.

장면 예시 : 참호에서 팔만 내밀어 한손으로 돌격소총을 난사한다. 도저히 명중할 것으로 생각하지 않지만 적이 머리를 들지 못하게 하기 위해서다. 적어도 시간벌이는 될 것이다.

POINT

돌격소총을 한손으로 쏘는 일은 현실적으로 존재하지 않는다. 그렇지만 그만큼 큰 임팩트를 줄 수 있는 포즈이다. 여기서 멜빵과 개머리판을 받침대로 한손 쏘기를 채용하고 있다.

드럼통

방호벽

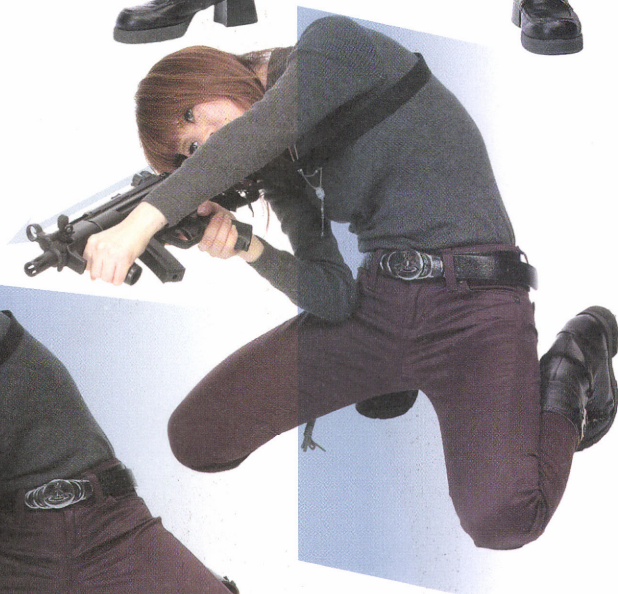
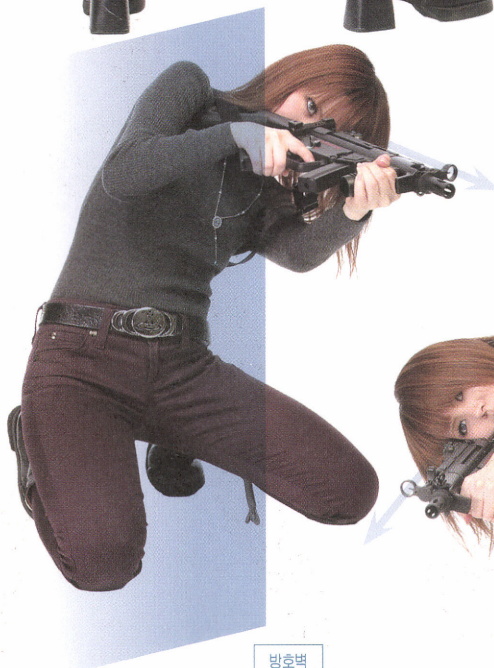




이 자세는 개머리판을 「당기는 힘」으로, 멜빵을 「미는 힘」으로 지탱하고 있다. 개머리판을 당기는 것으로 어깨에 단단히 고정시켰고, 멜빵을 팽팽하게 뻗어서 안정시키고 있는 것이다.



중량이나 반동을 생각하면 현실에선 있을 수 없는 포즈.



반동포

LESSON 14 용용 : 지시·격투

【무기 예설】 총검술이라고 하면 총검으로 찌르기! 그런 이미지가 강할지도 모르겠다. 그러나 적과의 거리가 너무 가까워 찌르기를 할 수 없는 경우에는 총의 각 부분을 이용한 타격기로 적을 제압하는 일도 있다. 또한 타격기만으로 제압하는 것 외에 틈을 노려 팔살의 찌르기로 이어지는 케이스도 있다.

【포즈 예설】 시간에서는 작전행동 중에 쓰는 수신호와 돌격소총을 이용한 근접격투에 대해 소개하고 있다. 총을 부딪친 상태로 서로 미느라 긴장된 상태인 근육의 모습을 잘 관찰해 보자.

【작화 요령】 수신호는 소리를 내지 않고 의사소통을 할 수 있게 하는 것으로 입을 다물고 있는지, 서로 신호를 주고받는 양쪽의 시선이 마주보고 있는지 등에 신경을 쓰도록 하자. 또, 격투 시의 돌격소총의 방향이나 손 등에도 주의해서 그려라.

정면 예시 : 답변지를 흘려 내기 위에 밤에 학교에 침입한 악동 3인조, 수신호를 교묘히 사용하면서 경비원의 빈틈을 노린다. 과연 답변지를 훔칠 수 있을 것인가.



▶ 발포 후의 총신은 발사로 인한 열로 뜨거워져 있으므로 맨손으로 쥐면 화상을 입게 된다. 맨몸의 인간으로선 있을 수 없는 행위지만 사이보그 등의 캐릭터를 등장시킬 경우, 의도적으로 그런 행동을 취하게 만들어 보는 것도 재미있을 것이다.

POINT

총의 공격방법은 반드시 사격만 있는 것은 아니다. 총검에 의한 찌르거나 손잡이에 의한 타격 등의 백병전도 드문 일은 아니다. 여기서 총을 사용한 격투 포즈를 몇 가지 소개하고 있다.





POINT

수신호에는 군대나 팀에 따라 정해진 형태가 있다. 여기서 소개하고 있는 「전진」이라는 신호 외에도 「시격개시」, 「시격정지」, 「정찰」, 「주의」, 「대기」 등 종류가 많다.



LESSON 15

응용 : 집단

【무기 예설】 돌격소총의 조준에는 피프 사이트, 고스트 링 사이트 등이 채용되는 일이 많다. 총을 시선 높이까지 올린다는 식의, 그림으로 그럴 때의 포인트는 관중과 공통된다.

【포즈 예설】 여기선 연대에 대해 소개하고 있다. 포메이션을 몇 가지 소개하고 있으므로 위치관계 등에 주목해주길 바란다. 개개인의 포즈는 요인 상호의 자세를 채용했다. 일부러 몸을 낮추지 않고, 앞으로 돌려 겨누고 있는 자세는 호위대상을 자신의 몸을 이용해서라도 지키기 위한 자세이기 때문이다.

【작화 요령】 각자 어떤 역할로 배치되어 있는가를 의식해서 그리도록 하자. 그렇게 하면 각자의 총의 각도나 위치, 거리감 등을 자연스럽게 잡아 낼 수 있다. 사람 수가 늘어나도 한 사람 한 사람의 포즈에서 신경을 써야 할 포인트는 같다. 지금까지의 포즈를 떠올리면서 그려보자.

장면 예시 : 호위를 받고 있던 요인이 습격을 받았다! 습격한 자는 완벽히 틈을 노린 것처럼 보였지만 호위의 절묘한 연대 플레이와 십자포와 앞에 바로 쓰러지고 말았다.

◀ 발포하고 있는 인물 근처를 지나갈 때는 어깨를 두드리는 등의 보디 타격을 하는 일이 많다. 이것은 실제의 전장에서는 총성이나 폭발음 등의 소음 때문에 목소리에 의한 의사소통이 어렵기 때문이다.



POINT

집단 사격에선 탄피가 배출되는 곳에 동료를 배치하지 않도록 주의한다. 막 배출된 탄피는 뜨겁기 때문에 맞은 상대가 놀라서 총을 폭발시킬 가능성이 있기 때문이다.

탄피 배출 방향

▶ 이 포즈의 경우, 한가운데에 있는 사수가 탄피를 맞을 위험성이 높다.

◀ 이 포즈는 수색을 하고 있는 신을 상정하고 있다. 3명 다 다른 방향을 겨누고 있는 것에 주목해 주길 바란다. 이것은 수색범위를 넓이기 위한 것이다.

▲ 수색 상태에서 적을 발견하여 교전 상태로 돌입할 경우 이처럼 시선을 한 방향으로 집중시킨다. 팀으로 행동하는 것은 이와 같은 연대 플레이가 중요하다.

LESSON 16

응용 : 여자 스파이 & 레지스탕스

【무기 예설】 근미래적인 형상을 하고 있는 것은 P90이라고 하는 PDW이다. 이 총기를 그릴 경우에는 빈 탄피를 밑으로 배출하는 점, 도트 사이트라고 하는 광학조준기를 장비하고 있다는 점에 주의하자.

【포즈 예설】 돌격소총을 두 자루 들고 있는 자세 같은 경우는 실전적인 않지만 이 항목에서는 외견상의 임팩트 또는 아름다움이나 귀여움을 의식한 상태에서의 자세를 소개하고 있다. 근미래풍의 코스튬 등 애니메이션 같은 복장으로 취한 포즈도 준비했으므로 같이 봐주길 바란다.

【작화 요령】 비주얼용 포즈가 많기 때문에 구도의 밸런스나 인물의 보드라인을 공을 들여 그리는 것을 염두에 두자. 장면에서 돌격소총을 그리는 것은 어려우므로 중심의 구조를 제대로 머릿속에 넣은 뒤에 꾸며 보자.

장면 예시 : 방의 문을 열어보니 걸터앉은 자세로 몸을 숙인 채 돌격소총을 안고 있는 여자와와 눈이 마주쳤다. 돌격소총을 들고 있는 은둔형 외톨이이다.

POINT

만화나 일러스트를 그릴 때는 카메라 워크도 중요하다. 스케일 감이나 박력을 표현하고 싶을 때는 밑에서 올라다 본 구도로, 귀여움이나 여성스러움을 표현하고 싶을 때는 위에서 내려다 본 구도로 그리는 것이 좋다.





LESSON 17

기관단총 + 러버드레스, 돌격소총 + 밀리터리

【무기 예설】 왼쪽 페이지의 기관단총, 오른쪽 페이지의 돌격소총, 둘 다 개머리판을 접을 수 있다는 공통점을 가지고 있다. 이 타입의 총은 다루기가 쉽다는 점을 살려서 근접전투나 차량에서의 충격에 사용 되는 일이 많다.

【포즈 예설】 기관단총을 꺼내고 있는 P102의 포즈는 여성스러운 매끈한 라인을 의식에서 설정했다. 그에 대비해 돌격소총을 들고 있는 P103의 포즈는 러프하고 보이시한 분위기를 이미지하여 설정했다.

【작화 요령】 양손과 양발, 총, 각자의 위치 관계에 주목할 것. 앞으로 나와 있는 부분, 뒤로 빠져 있는 부분, 향하고 있는 방향, 팔이 등을 확인하면서 그려나간다면 밸런스가 망가지는 일은 없을 것이다.

【장면 예시】 중동의 분쟁지로 향하는 1대의 트럭. 안에는 강인한 용병들이 다수 있다. 주위의 용병들은 때때로 농담을 던지지만, 그녀는 틈새 주저앉은 채로 의연하게 미소 짓고 있다.

POINT

총을 잡고 있을 때 프로라면 절대 방아쇠에 손가락을 걸고 있지 않는다. 손가락을 방아쇠에 걸고 있는 경우는 방아쇠를 당길 때 뿐이다. 캐릭터의 설정에 맞춰서 그려 보자.

오리지널



트레이스

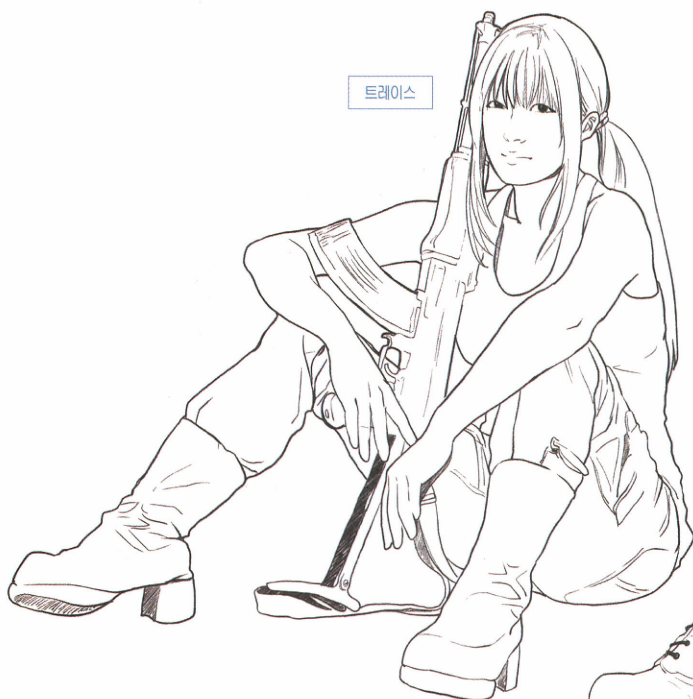


데포르메

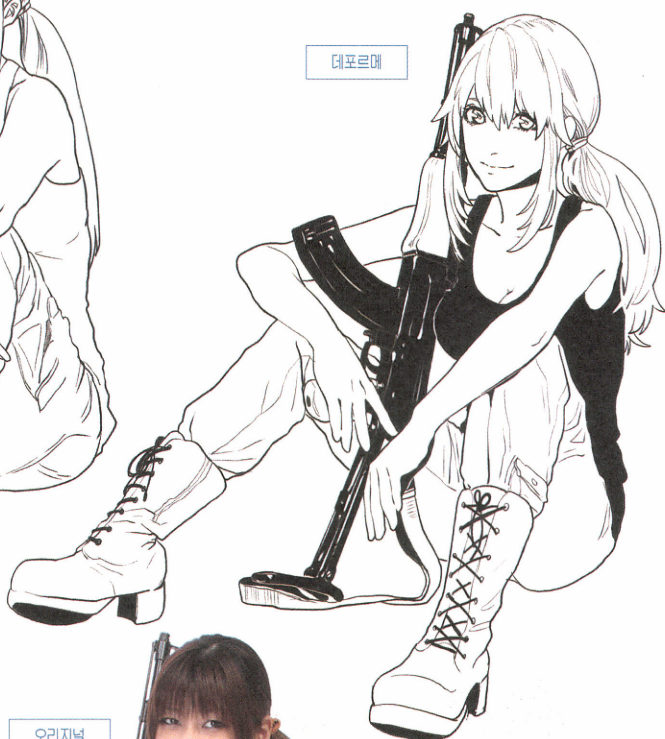


이 자세보다도 엎드려 쏘는 쪽이 더 안정된 사격을 할 수 있다.

트레이스



데포르메



POINT

병사라고 해도 인간이다. 항상
빈틈없이 있는 것만은 아니다.
릴렉스 상태의 탈력감과 작전행
동 중의 긴장감을 구분하여 그려
보자.

오리지널



LESSON 18

돌격소총 + 사복

【무기 예설】 돌격소총의 벨벳은 단지 총을 어깨에서 밑으로 걸지게 하는 것만은 아니다. 개머리판 없이 사격을 할 때나 불안정한 장소에서 사격을 할 때 팔에 감거나 해서 안정된 자세에 도움을 주는 일도 있다.

【포즈 예설】 원래 일을 신고 앉아서 쏘는 것 같은 불안정한 자세는 취하지 않는 법이지만 여기선 의도적으로 여성스러움을 우선했다. 앉는 방법 등 의도적으로 정석을 벗어난 부분도 있지만 총을 쥐는 법, 팔꿈치를 무릎으로 받치고 있는 점 등은 정석을 제대로 지킨 포즈이므로 멋있어 보인다. 데포르메의 참고로 하자.

【작화 요령】 양쪽 포즈 둘 다 몸이랑 총이 겹쳐서 파악하기 어려운 부분이 있다. 그 부분은 특히 태생이 무너지지 않도록 의식에서 그리자. 또한 의도적으로 포즈를 정석에서 벗어나게 만드는 것에는 한도가 있다. 절대로 돌격소총을 어깨에 붙이고 겨누는 자세를 그리는 식의 방법은 사용예선 안 된다.

【장면 예시】 어떤 애어 낀 숲의 내부. 남자친구에게 끌려왔을 뿐이지 제는 흥미가 없어요, 라고 말하는 듯한 얼굴로 돌격소총을 바라보고 있는 여자아이들을 발견했다. 그러나 그녀의 자세는 그녀 자신이 극도의 말라타리 오터쿠임을 여실히 말해주고 있었다.



이 자세로 앉아서 쏘는 것은 안정성이 낮다.



데포르메



오리지널



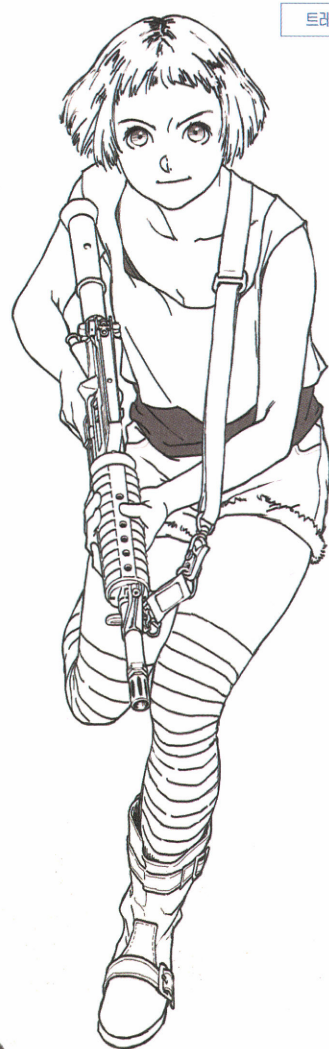
POINT

사복의 여자아이들이 총을 다루는 모습은 어딘가 미스매치스러운 면이 있다. 이런 경우엔 의도적으로 완벽한 포즈가 아닌 약간 정석에서 벗어난 포즈를 취하는 편이 리얼리티가 나올 것이다.

오리지널

데포르메

트레이스



POINT

돌격소총을 들고 달리는 모습은 다양한 신에서 써먹을 방법이 있을 것이다. 포인트는 순간적인 움직임에 대응할 수 있게 약간 앞으로 숙인 자세다. 운동을 잘하는 캐릭터라면 훈련을 받지 않고 해내도 이상할 것은 없다.

LESSON 19

기관단총 + 사복, 돌격소총 + 밀리터리

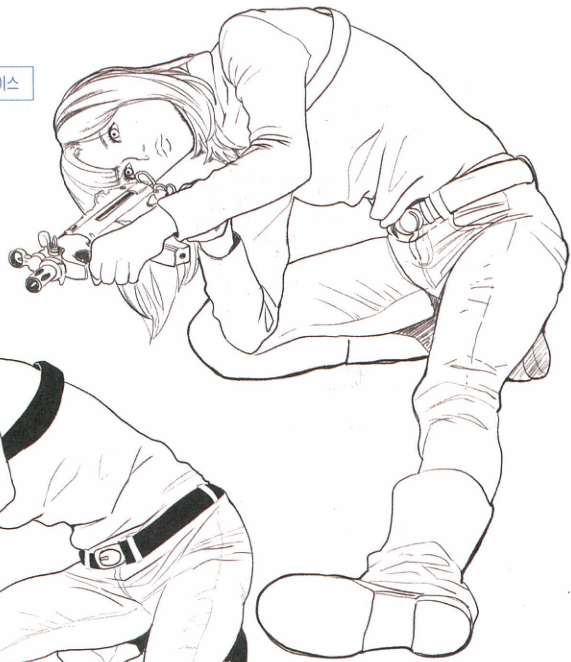
【무기 애설】 MP5 시리즈는 일부가 공통 규격으로 설계되어 있기 때문에 총신이나 개머리판의 교환에 의한 모델 제인지가 용이하다. 일본의 SAT(경찰특수부대)에도 채용되어 있으며 영화나 게임, 애니메이션 등 다양한 작품에 등장하고 있다.

【포즈 애설】 몸 전체를 옆으로 기울이는 자세는 얼핏 눈여겨 쏘아져도 보이지 않지만 실제로 실전에서 쓸 수 있는 자세다. 지랑 아래 등을 누를 때에 사용되고 있다. 상반신의 지지대가 되고 있는 오른 팔꿈치와 완전히 뻗은 왼팔로 자세를 안정시키고 있는 점에 주목하길 바란다.

【작화 요령】 몸 전체를 옆으로 기울인 자세를 그릴 때에 특히 주목해야 하는 것은 상반신이다. 부위 전체를 비틀거나 굽힌 각도에 신경을 써서 부자연스럽게 되지 않도록 그려라. 밀리터리 룩을 그릴 경우엔 페이스 페인트를 한다든지 옷이 더럽혀진 것을 그려면 리얼리티가 살아난다.

【장면 예시】 「점대 아래, 목표 발견.」, 「OK, 제껴하라.」 말릴 틈도 없이 날아가는 침대. 이렇게 여동생 2명의 손에 의해 내 보물인 책들은 침대로 소멸되고 말았다.

트레이스



데포르메



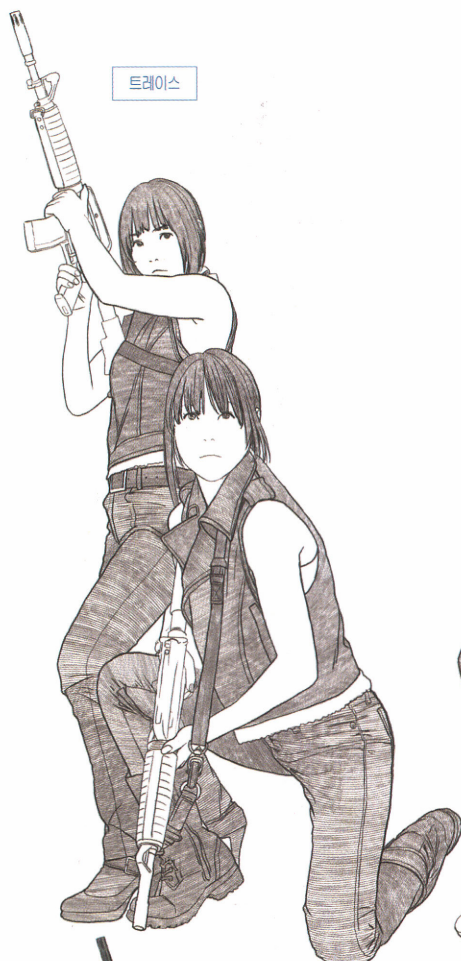
오리지널



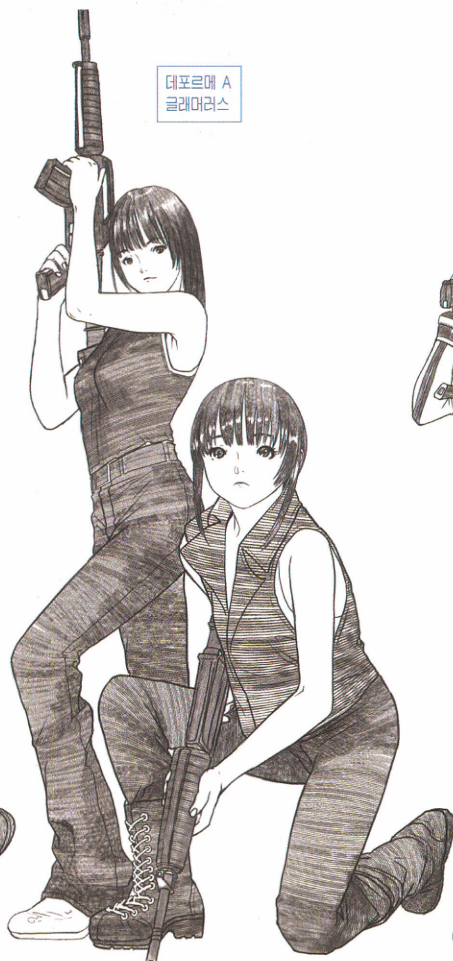
POINT

앞으로 나와 있는 부츠는 약간 크게 데포르메 해서 그리면 박력이 나올 것이다. 단, 데포르메를 지나치게 하면 전체의 밸런스가 망가져서 역효과가 나오기 때문에 지나치지 않도록 주의하자.

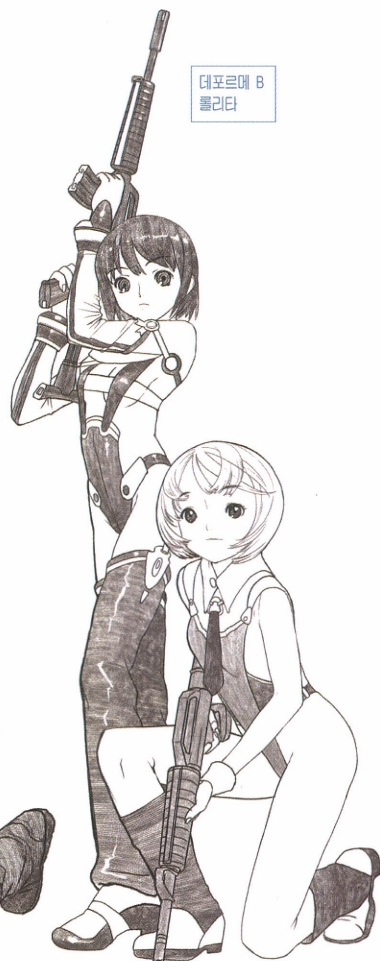
트레이스



데포르메 A
클래머러스



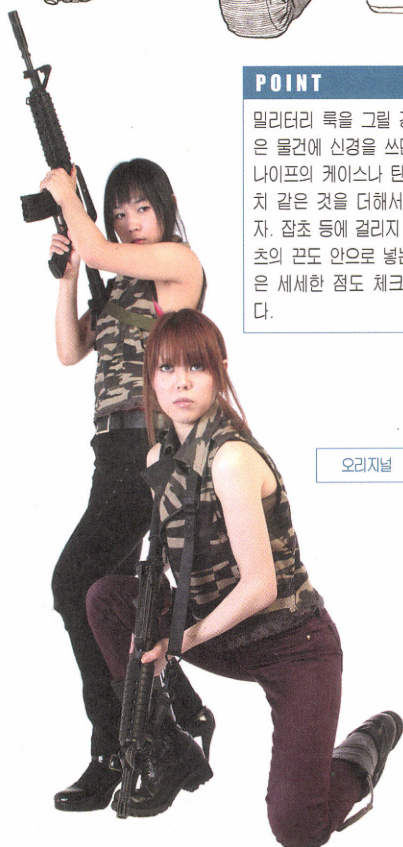
데포르메 B
롤리타



POINT

밀리터리 룩을 그릴 경우, 작은 물건에 신경을 쓰면 좋다. 나이프의 케이스나 탄창 파우치 같은 것을 더해서 그려보자. 잡초 등에 걸리지 않게 부츠의 끈도 안으로 넣는 것 같은 세세한 점도 체크를 요한다.

오리지널



LESSON 20

돌격소총 + 드레스, 돌격소총 + 본디지

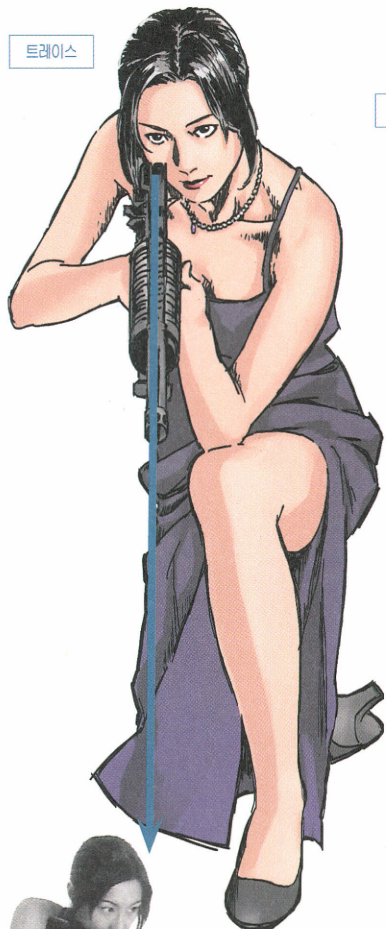
【무기 예시】 P109에서 사용되고 있는 스타이 AUG는 오스트리아 군 등에서 배치되어 있는 돌격소총이다. 특이한 형상 때문에 픽션 작품에 자주 등장한다. 영화에선 '니키타',나 '다이 하드', 만화화 에 니메이션에선 '그리고 13,이나 'GUNSLINGER GIRL', 게임에선 '매탈기어 솔라드 파스워커, 등이 있다.

【포즈 예시】 아이필을 신고 있다든가 한쪽 발을 올리고 있는 듯한 자세는 픽션에서만 가능한 표현이다. 그래도 안정이 되어 있는 것처럼 보이는 것은 종을 어깨와 뺨에 제대로 걸치고 있으며 총구가 똑바로 전방을 향하고 있기 때문이다.

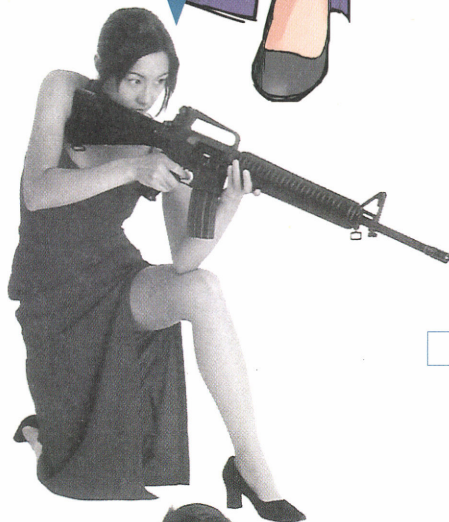
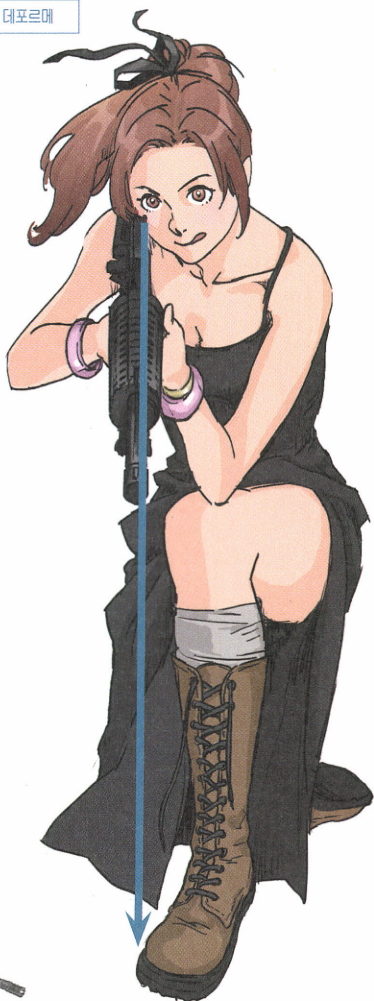
【작화 요령】 P108과 같이 장면에서 그릴 경우, 오른쪽 눈의 시선의 바로 정면에 총구가 오도록 그려자. 총이 휘어져 버린다든지 기울어져지 않도록 조심하자. P109와 같이 퍼스가 적용된 그림을 그릴 때는 사진보다도 오버에서 다리를 작게 그리고 머리를 크게 그리는 등 원근감을 강조하는 것도 하나의 방법이다.

장면 예시 : 노리고 있는 사냥감은 농하지 않는 무적의 스나이퍼 콤비. 오늘날 임무를 완수하기 위해 2명의 총구는 요상한 빛을 발한다.

트레이스



데포르메



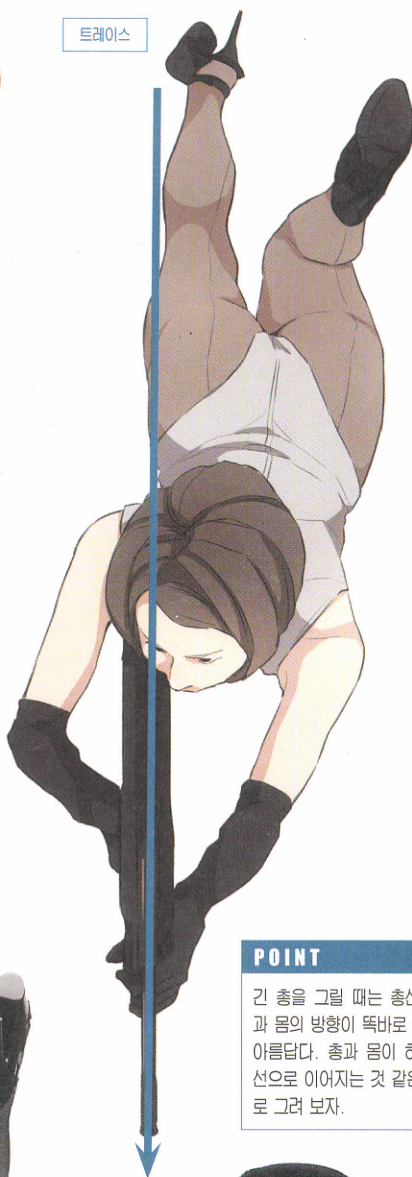
오리지널



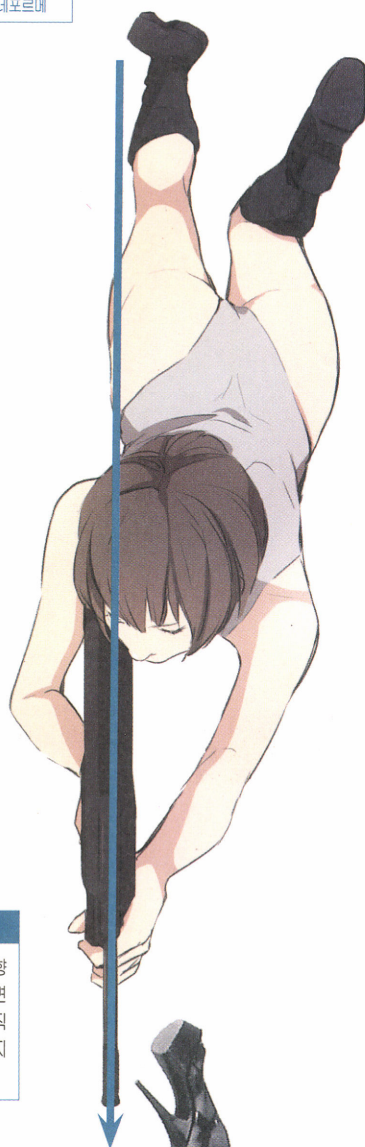
오리지널



트레이스



데포르메



POINT

긴 총을 그릴 때는 총신의 방향
과 몸의 방향이 똑바로 일치하면
아름답다. 총과 몸이 하나의 직
선으로 이어지는 것 같은 이미지
로 그려 보자.

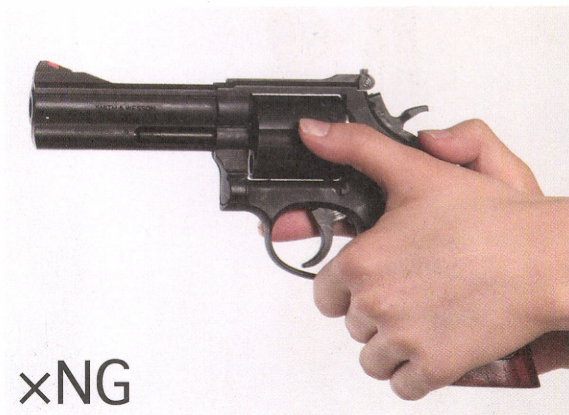


리볼버 권총일 경우의 잘못된 그림은 그 특징인 실린더에 관계된 것이 많다. 현실에도 이런 실수는 많으며 잘못하면 큰 상해를 입게 되는 것도 있으므로 주의해서 봐주길 바란다.



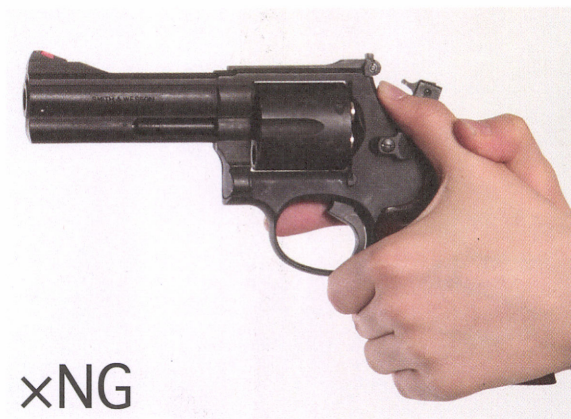
×NG

▲이렇게 쥐면 힘이 들어가기 쉬워서 안정된 것처럼 보이지만 원손을 이 위치에 놓는 건 아주 위험하다. 리볼버 권총은 발포했을 때 실린더와 충신의 틈에서 발사기스를 분출하기에 손가락을 크게 다치게 된다. 실제 시경에서도 이런 사고가 많으므로 주의하자.



×NG

▲실린더의 팍인 부분은 손가락을 겹기에 편에 보이지만 발포할 때에는 여기에 손을 대선 안 된다. 리볼버는 실린더가 회전함으로써 다음 탄을 발사할 준비를 하기 때문에 이 동작을 방해하면 연속 시격을 할 수 없게 된다. 또한 발사 기스로 손가락을 다칠 가능성도 있다.



×NG

▲엄지를 결절 적당한 곳이 없다고 해도 당겨진 격철 위에 손가락을 올려선 안 된다. 권총은 탄환의 뒤에 있는 뇌관을 격철로 때림으로써 발포하기 때문이다. 반대로 절로 된 격철을 손으로 눌러서 충을 쏘지 못하게 하는 것도 가능은 하지만 인간의 범위를 넘어서 반사신경이 필요할 것이다.



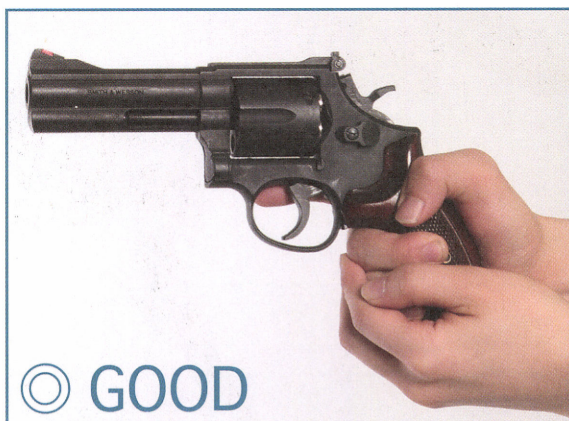
×NG

▲이렇 두 손을 사용해 겨누는 것이라면 원손도 제대로 손잡이를 쥐고 있는 것이 좋다. 이 방식은 충신을 안정시킬 수는 있지만 발포 시의 반동을 줄일 수가 없다. 또 한손가락은 5개가 함께 앞으로 나와 있어야 하는 것이 원칙임을 기억해 두자.



×NG

▲당연한 말이지만 충의 방어선은 원손으로 당기는 것이다. 하지만 충의 종류에 따라선 방어선이 무거워져 여성이나 어린이의 힘으로는 당기기 어려운 것도 있다. 충에 익숙하지 않은 인물을 그릴 때 일부러 이런 그림을 하도록 만드는 것도 한 방법이다. 세세한 동작이라도 등장인물의 캐릭터를 설명할 수 있다.



◎ GOOD

▲잘 쓰는 손으로 손잡이를 쥐고 또 다른 손으로 밑에서 감싸듯이 쥐든다. 발포 시엔 실린더 격철 부분에는 손을 대지 말 것. 이 그림은 쿵 앤 쇼라고 하여, 현재 유행하는 스타일은 아니지만 손이 적은 사람에게 어울리는 방식이다.

총격경기
총관변형
총편

CHAPTER 3

[메인 등장 무기]

헤글러 & 코흐 PSG1

레밍턴 모델 700

M60 기관총

맥폴 FMG9

데렌저 etc.



LESSON 01

저격총 · 경기관총 · 변형총의 종류

Sniper Rifle & Transformable Gun

액션 영화나 만화, 애니메이션에 나오는 일은 적지만 등장하게 되면 권총, 라이플에 비해 부여하는 인상이 큰 특수 기체고리의 총에 대해 예설해보겠다.

저격총(스나이퍼 라이플)은 원래 군용 라이플의 기본성능이었던 정밀조준사격을 위한 성능을 향상시킨 것으로 반동을 줄인 사격기구나 패더 타지의 방어쇠, 미세조정기가 가능한 고성능 망원 스크프를 갖추었다. 영화나 만화에선 테러리스트가 요인 암살을 시도하는 신, 반대로 요인 경호를 위해 특수팀이 발당 옥상 같은 곳에서 망원 포인트를 확보하고 사용하는 신에서 등장한다. 경찰이나 군에서 운용할 때는 사수와 관측수가 2인 1조로 저격임무를 맡는 것이 기본으로 테러리스트처럼 혼자서 저격을 하는 일은 없다.

망원 스크프로 사격을 할 경우에는 사수는 극단적으로 좁은 시계 밖에 얻을 수 없기 때문에 넓게 상황을 계산하고 지령자와 연락을 취하면서 사격에 대한 판단을 사수에게 전하는 관측자와의 커뮤니케이션이 필요한 것이다.

단 저격에는 아주 불리한 구식인 볼트 액션식의 카르카노 라이플이 쓰인, 케네디 암살 사건 같은 실제 케이스도 있기에, 기량이 있는 사수와 상황에 따라선 불리한 조건에서도 대통령의 암살이 가능하다고 할 수 있다.

미국에서 경찰이나 군이 많이 쓰는 것은 고가의 전용 저격총이 아니라 시판되고 있는 레밍턴 사의 라이플에 스크프를 단 것으로 리얼한 묘사를 추구한다면 같은 회사의 700시리즈가 있다.

변형총이란 OO7 가방에 수납되어 있는 상태로 조립하면 소형의 라이플이 된 다든지, 케이스 그 자체에 순간적으로 매거진 피스들로 변형한다든지, 지팡이나 버클로 위장된 총을 말한다.

소형 탄환을 사용하는 단발총이나 팬 모양의 권총 등은 여자 스파이가 거터나 속옷 속에 숨겨서 암살을 시도하는 신에서 쓰인다.

그 중에서도 데린저 권총은 링컨 대통령 암살범이 사용하면서 유명하게 되었다.

Light Machine Gun

전쟁에서 장병이 다루는 총기는 개인무장으로서의 라이플이나 권총, 기관단총 외에 팀으로 운용하는 분대병기, 군용차량 등에 탑재된 차량병기가 있다.

미 육군이 50년대에 장비를 시작한 M60 미신 건은 베트남 전쟁부터 걸프전 까지 40년 가까이 운용된 양산 기관총으로 개발 계기는 한국전쟁(6.25전쟁)에서 밀고 내려오는 북한·중공군의 인예전술을 겪은 전선에서 나온 목소리로, 화기 제압력에 대한 새로운 요구가 있었기 때문이다.

그 원형은 제2차 대전에서 독일군이 투입한 MG34, MG42 등의 기관총으로 이것들은 미군 병사들에 있어서 상당히 버거운 존재였다.

메탈벨트식의 탄환 보급을 위한 장탄 케이스도 포함하여 20kg이 넘었기 때문에 도저히 혼자서 운용하는 것은 무리다. 조직 전투의 최소 유닛인 분대(6~8명 정도)에 한 자루가 배제되며, 여러 명이 담당해서 이것을 운반, 운용한다.



예클러 & 코흐 PSG1
Heckler & Koch PSG1



레밍턴 모델700
Remington Model 700



사코 TRG-42
SAKO TRG-42



필라델피아 데린저
Philadelphia Derringer



M60 기관총
M60 Machine Gun



맥풀 FMG9
Magpul FMG-9

레밍턴 데링저
Remington Derringer

LESSON 02

저격총의 구조

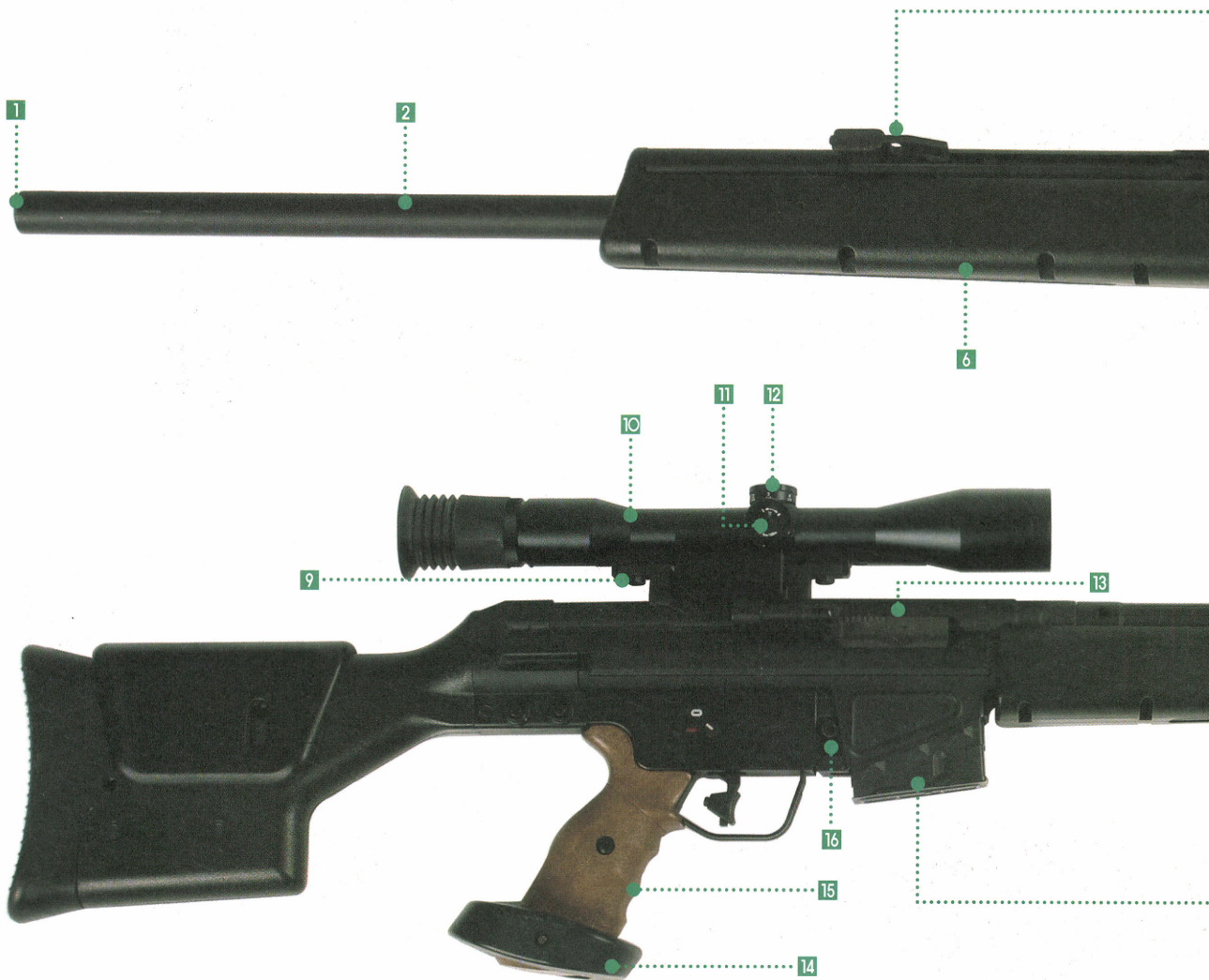
라이플총의 본래의 용도는 노리고 있는 목표물을 적은 탄환으로 끝을 내는 저격에 있다. 하지만 그 후 어찌됐든 탄환을 난사에 적을 제압하는 기관총이나 돌격소총이 나타났기 때문에 라이플총의 용도는 폭넓은 것이 되어버렸다. 대조적으로 더욱 정밀사격능을 강화한 전용 라이플총으로서 저격총이 나타났다. 표준적인 라이플총을 기초로 하여 세부적으로 조정을 가한 것과 설계 단계부터 긴 사정거리에서 저격이 가능하도록 전용으로 만들어진 것 2종류가 있지만, 둘 다 공통

되는 최대의 특징은 망원 스킵프이다. 육안으로 하는 조준에 비해 5배에서 20배의 크기로 표적을 확대하는 광학식의 것부터, 야간 사격을 위해 적외선이나 미량광원으로 전자회로를 이용해 화상을 만드는 디지털식의 스킵프가 있으며, 총 본체 위에 마운트 된 망원 스킵프의 형태는 저격총의 특징이 되어 있다. 사격기관은 과거엔 볼트 액션이었지만 연사성과 조준성의 향상을 목표로 하여 현재는 세미 오토매틱이 주류이다.

The name of the parts 부품의 명칭

대표적인 세미 오토매틱 라이플인 PSG1을 예를 들어 설명하겠다. 같은 카테고리라 총기라 해도 종류에 따라선 구조가 다른 것이 있으므로 주의하게 바란다.

1 마uzzle	muzzle	총구	11 윈디지 노브	windage knob	조준 조정용 손잡이
2 배rel	barrel	총신	12 엘리베이션 노브	elevation knob	상하조절기
3 코킹 레버	cocking lever	장전 손잡이	13 이젝션 포트	ejection port	탄피 배출구
4 세이프티	safety lever	안전장치	14 핸드 레스트	hand rest	손 받침대
5 스톡	stock	개머리판	15 그립	grip	손잡이
6 핸드 가드	hand guard	총열 덮개	16 매거진 릴리스 버튼	magazine release button	탄창 잠식
7 트리거 가드	trigger guard	방아쇠울	17 매거진	magazine	탄창
8 트리거	trigger	방아쇠	18 볼릿	bullet	탄환
9 마운트	mount	기판(基板)	19 카트리지	bullet cartridge	탄피
10 스킵프	scope	망원 조준경(광학식 조준기)			





LESSON 03 : 저격총의 작화

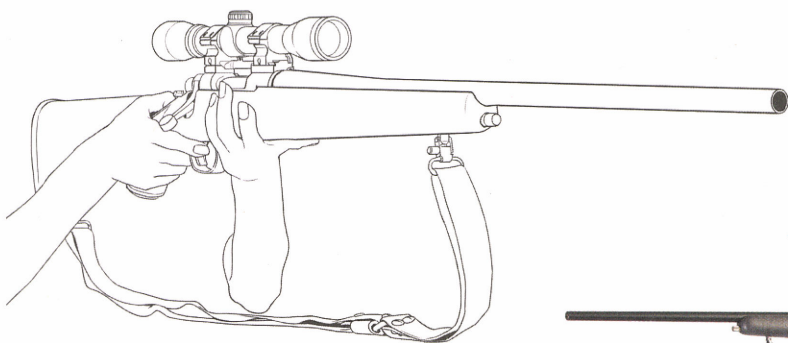
총 중에도 유독 큰 사이즈인 저격총. 원거리에서의 저격에 특화되어 있으며 높은 기술력이 요구되는 타입의 무기다. 픽션 작품에 있어선 백발백중의 뛰어난 스나이퍼나 요인을 노리는 암살자의 무기로 활약하는 장면도 많을 것이다. 여기서 그런 캐릭터를 어떻게 아름답고 멋지게 그릴 것인지 배워보도록 하자.



Drawing POINT

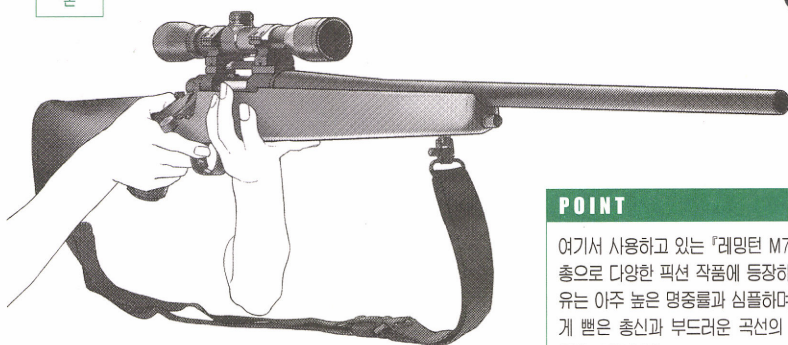
작화기법 ① 길고 크게.

일단은 긴 총신, 커다란 몸통을 어떻게 어필할 것인지가 작화의 포인트다. 장거리 사격(롱 레인지)으로 적을 노리는 스나이퍼 샷의 위압감을 살리려면 저격총의 커다란 장비를 강조해서 보여주면 좋을 것이다.

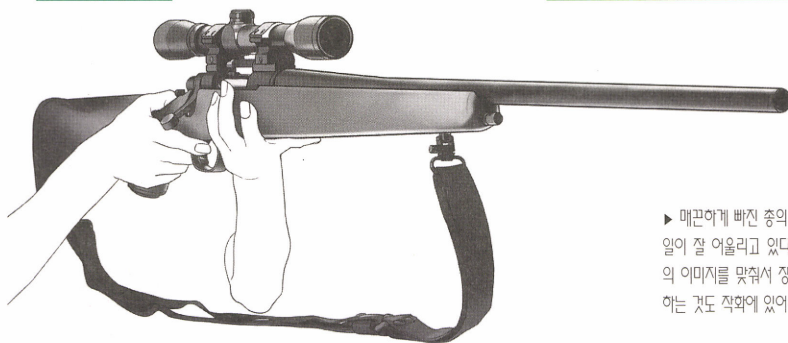


POINT

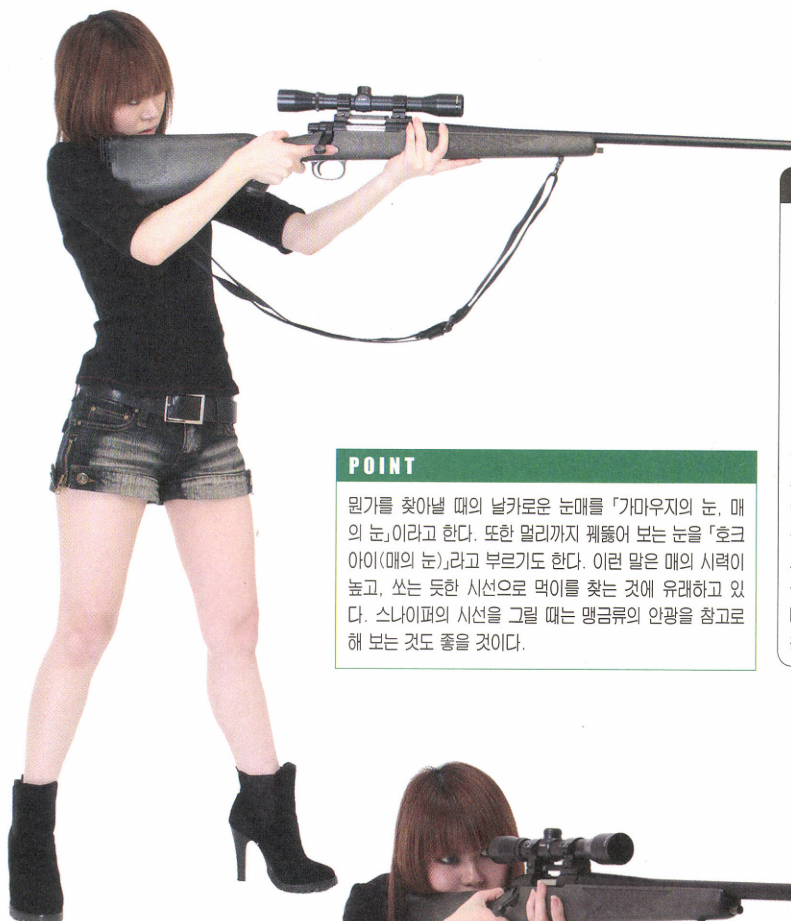
여기서 사용하고 있는 『레밍턴 M700』은 아주 유명한 저격총으로 다양한 픽션 작품에 등장하고 있다. 인기가 있는 이유는 아주 높은 명중률과 심플하며 잘 정리된 외관이다. 곧게 뻗은 총신과 부드러운 곡선의 몸체의 아름다움을 의식하며 그려 보자.



그래스케일



▶ 매끈하게 빠진 종의 모양과 사수의 슬렌더한 스타일이 잘 어울리고 있다. 이처럼 무기와 다루는 인간의 이미지를 맞춰서 장면이 뒤죽박죽이 되지 않도록 하는 것도 작화에 있어선 중요하다.

**POINT**

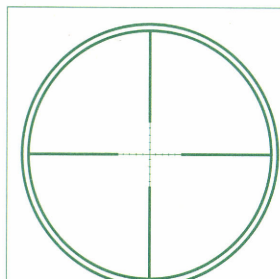
원가를 찾아낼 때의 날카로운 눈매를 「가마우지의 눈, 매의 눈」이라고 한다. 또한 멀리까지 꿰뚫어 보는 눈을 「호크 아이(매의 눈)」라고 부르기도 한다. 이런 말은 매의 시력이 높고, 쏘는 듯한 시선으로 먹이를 찾는 것에 유래하고 있다. 스나이퍼의 시선을 그릴 때는 맹금류의 안광을 참고로 해 보는 것도 좋을 것이다.

Drawing POINT**작화기법② 목표를 노리는 눈.**

저격총의 최대의 특징인 망원 스코프도 또한 작화의 포인트다. 조정시각으로 한발씩 시험발사해보고는 착탄점과 스코프의 조준과의 차이를 잴때가 레인지 파인더 안의 게이지를 수정하기도 한다. 이런 예비 작업 없이는 정확한 저격은 불가능하다.

망원 스코프에는 상하좌우의 게이지를 조정하는 튜닝 다 이얼이 있어서 이것으로 조준의 눈금과 실제 착탄을 맞춰 나간다. 발포시의 총탄이 0.1mm 어긋나도 수백 미터의 탄도를 날아간 뒤에는 수 미터의 오차가 생기기 때문이다.

완전히 조정된 스코프, 슬쩍 대기만 해도 발사되는 페더 트리거. 호흡이나 고동조차 제어하는 스나이퍼가 스코프를 들여다보는 눈이야말로 무시하지 말아야 할 포인트다. 스타일포즈 중에서도 가장 우선시되는 것은 날카로운 시선이다.



▲ 망원 스코프를 들여다보면 보이는 중량의 선을 「레인지 파인더」라고 한다. 이 선을 정밀히 조정함으로써 더욱 명중확률을 높이는 것이다.



LESSON 04 R360 저격총

군용, 사냥용, 경기용으로 폭 넓게 사용되고 있는 저격총, 『레밍턴 M700』. 보다시피 아주 심플한 구조로 되어있기 때문에 일러스트로 그리기 쉬운 총기이다. 소개하고 있는 것은 플라스틱제이지만 목재의 것도 있으므로 들고 있는 인물에 따라 구분해서 그려보자.



뒤에서 비스듬히 본 것



정면



위에서 비스듬히 본 것



Remington M700

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2.5m
초점거리 : 28mm



R360 저격총

거의 작우대칭인 총기지만 방아쇠 상부에 달려있는 장전 손잡이에 주목해주길 바란다. 발포한 후에는 이것을 당겨서 다음 탄을 약실로 장전한다. 이 구조는 '볼트 액션 방식'이라고 불린다. 이 동작은 중요한 포인트이다.



위에서 비스듬히 본 것



정면



밑에서 비스듬히 본 것



Remington M700

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2.5m
초점거리 : 28mm



LESSON 05 변형총의 구조

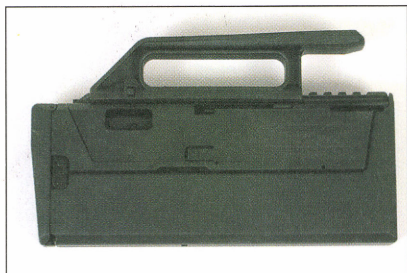
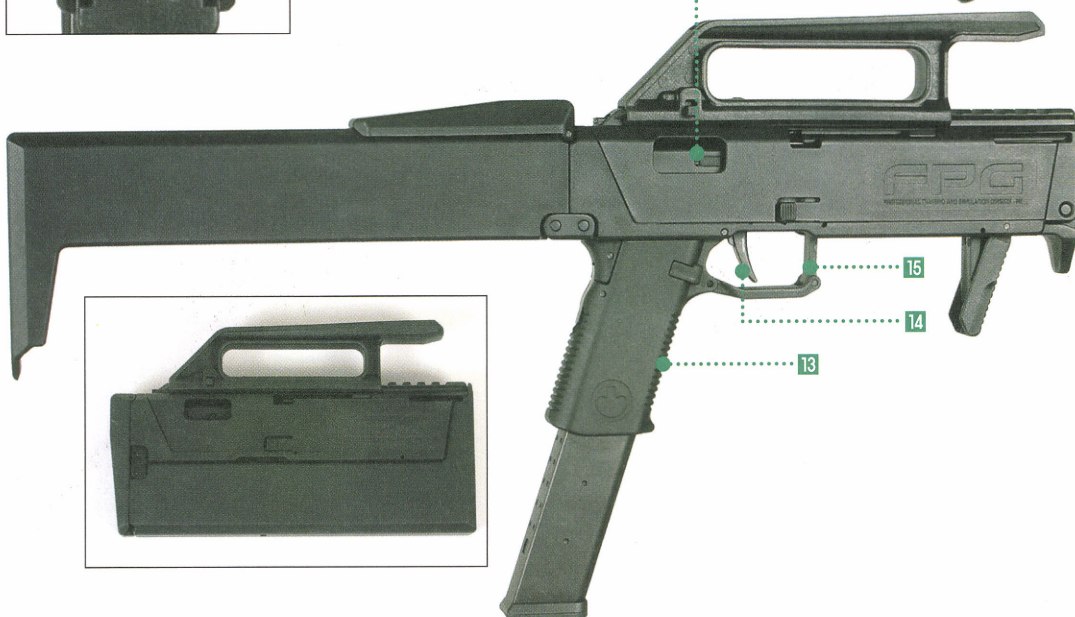
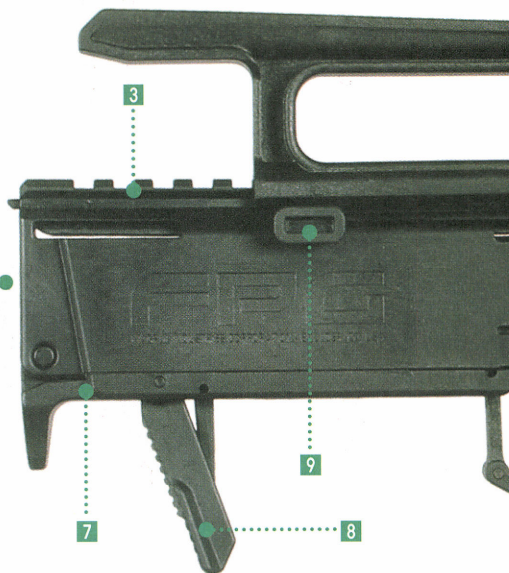
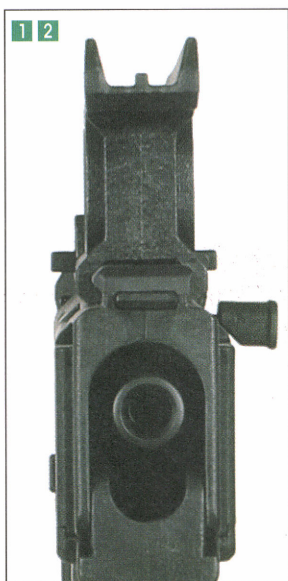
단진 권총으로 화력이 부족하지만 라이플이나 기관단총으로 너무 부피가 크다. 높은 화력과 휴대성을 겸비한 총기는 없을까... 그런 요구에 대응하여 만들어진 것이 'FMG(접이식 기관단총)'라는 카테고리라 총기다. 그 이름대로 총신 자체를 접은 채로 들고 다닐 수 있는 총으로 1980년대에 유진 스토너 사가 개발한 '아레스 FMG'가 원조이다. 이 콘셉트를 이어받아 최신 기술을 기반으로 업그레이드한 것이 '맥폴 FMG9'이다. 원터저로 상자형의 케이스에서 기관단총으로 변형하는 모습은 이제서 '접는 것'이 아닌 '트랜스포밍(변형)'이라고 부르는 게 더 어울린

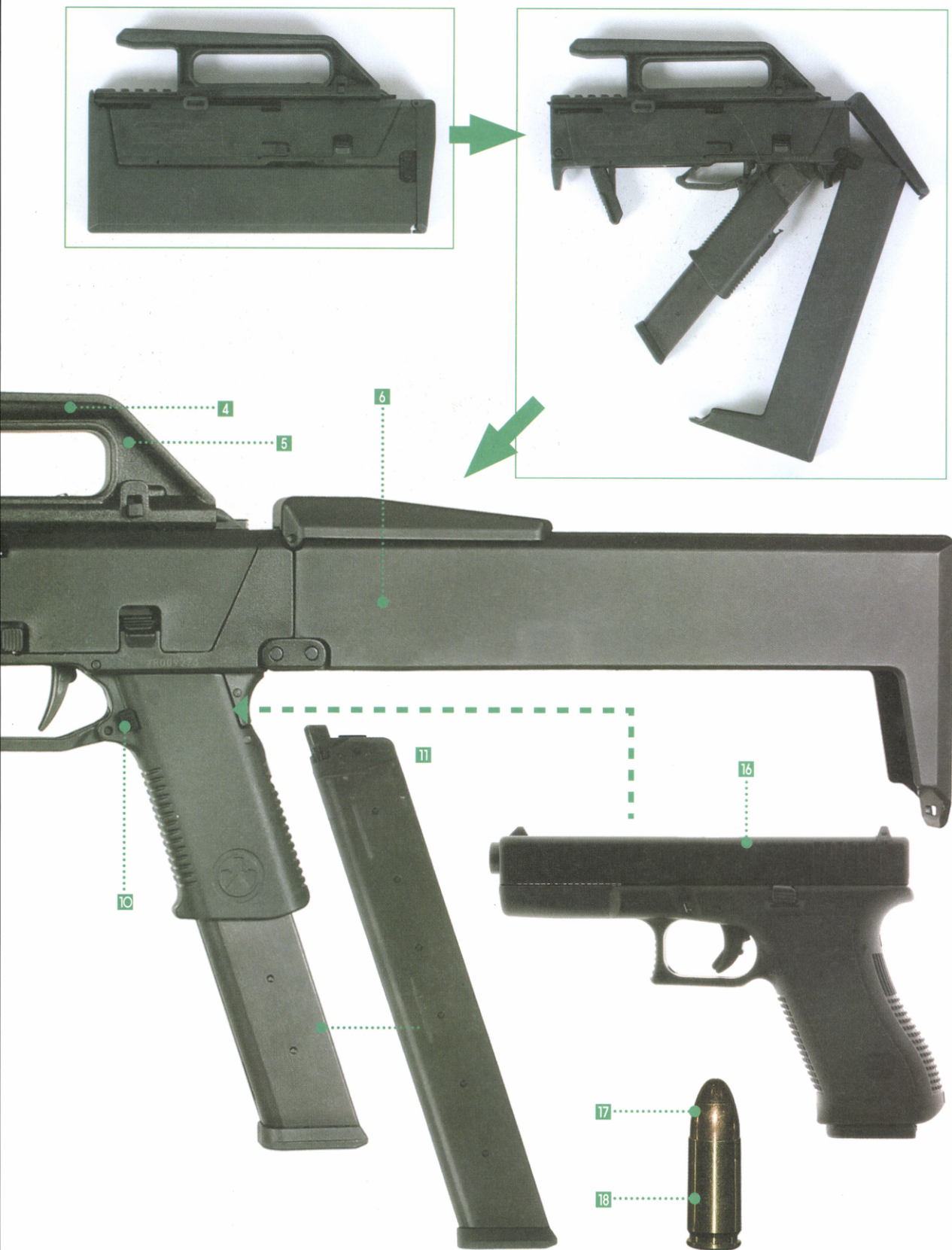
다. 이 총은 총신이나 격철 등의 발사 기구는 글록 사의 Glock18을 그대로 사용하며 접는 방식의 손잡이, 방아쇠, 방아쇠쇠, 그리고 개머리판 겸용의 케이스를 맥폴 사가 제공하는 기존 권총의 커스터마이징으로 제작된 것이다. 그러나 너무 은폐성이 뛰어난 나머지 미국에선 발매여기가 내려지지 않았고 일본의 에어 건 용으로 KSC 사가 전 세계에서 가장 먼저 발매하는 이례적인 발매 과정을 밟았다.

The name of the parts 부품의 명칭

이 총의 발사 기구는 내부에 들어져 있는 권총이 담담하고 있다. 그 구조에 대해서 P12의 'LESSON 02 권총의 구조' 오토메틱 편을 참조해주기 바란다.

1 마uzzle	중구	10 매거진 릴리스 버튼	탄창 잠지
2 프론트 사이트	기능식	11 롱 매거진	확장 탄창
3 마운트 레일	기관(基板)	12 이젝션 포트	탄피 배출구
4 캐리잉 핸들	운반 손잡이	13 그립	손잡이
5 리어 사이트	기능식	14 트리거	방아쇠
6 스톡	개머리판	15 트리거 가드	방아쇠쇠
7 핸드 가드	총열 덮개	16 배럴	총신
8 포어 그립	전방 손잡이	17 볼릿	탄환
9 코킹 레버	장전 손잡이	18 카트리징	탄피





LESSON 06

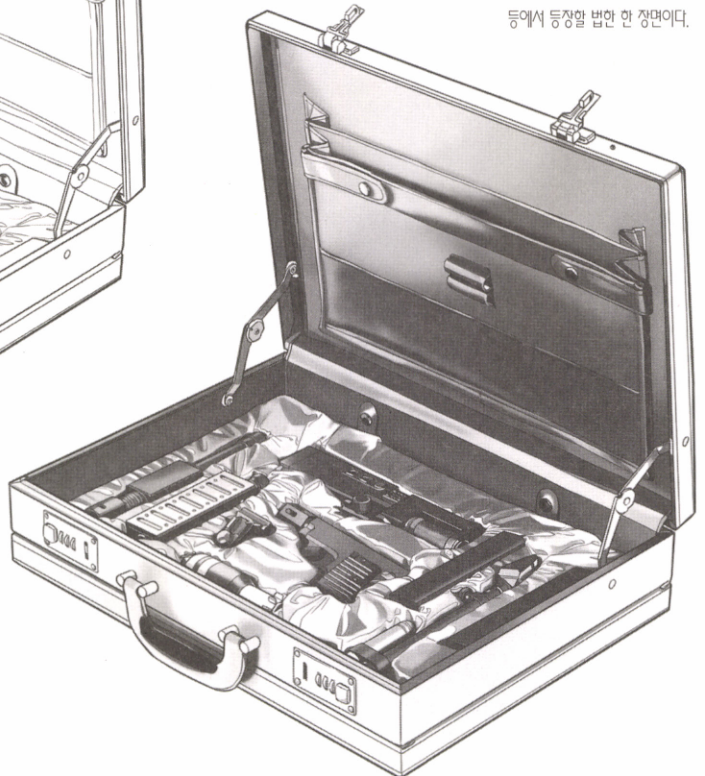
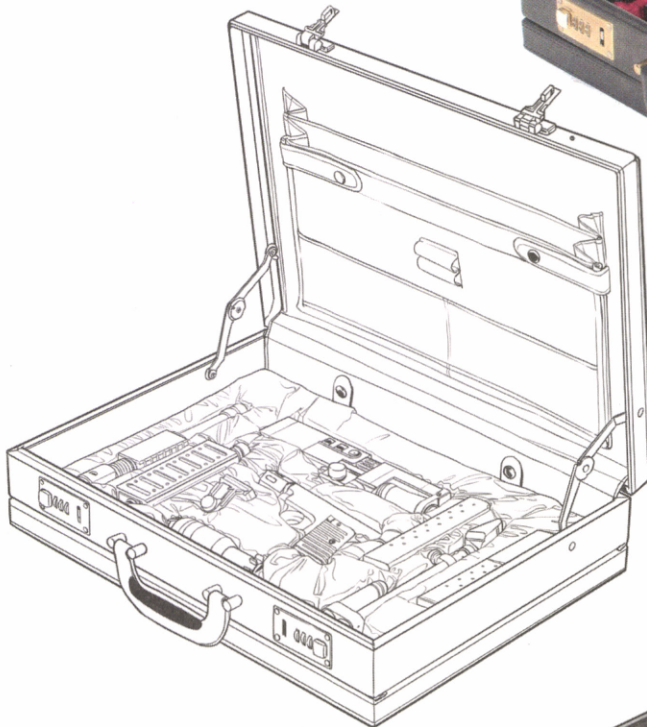
변형충의 작화

여기선 변형충을 그릴 때의 포인트를 소개하도록 하겠다. 가방으로밖에 보이지 않았던 것이 변형하여 충이 된단든지 다양한 부품을 조립하여 충을 만드는 것은 픽션에서만 느낄 수 있는 재미다. 여기서 배운 포인트를 참고하여 자신의 오리지널 충을 생각해보는 것도 좋을 것이다.



그레이스케일

▲ 심플한 수트케이스를 열린 안에는 조립식의 충이... 스파이 물의 영화 등에서 등장할 법한 한 장면이다.

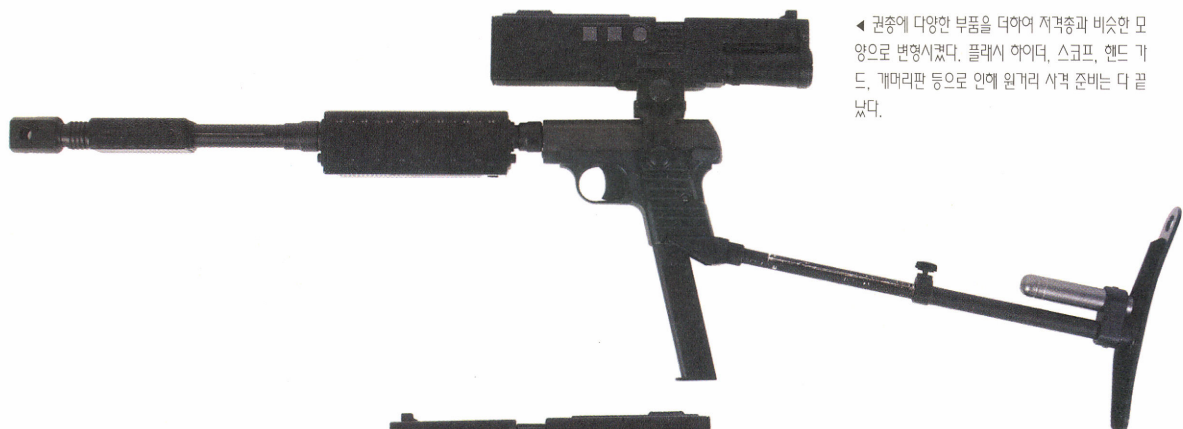


Drawing POINT

작화기법① 컨실드(은폐성).

총기로서 모습을 드러내기 전에는 어떻게 눈에 띄지 않게 하느냐가 포인트다. 케이스에 들어가 있는 상태를 작화로 연출할 때는 가능한 아무렇지도 않은 느낌의 터치로 그리자.

튼 처리를 지나치게 해서 등장인물이 들고 있는 점이 눈에 띄어버리면 은폐성을 높인다는 운용사상이 쓸모없게 되어버린다. 배경이나 의상에 녹아들 정도로 수수한 느낌으로 그리는 게 좋을 것이다.

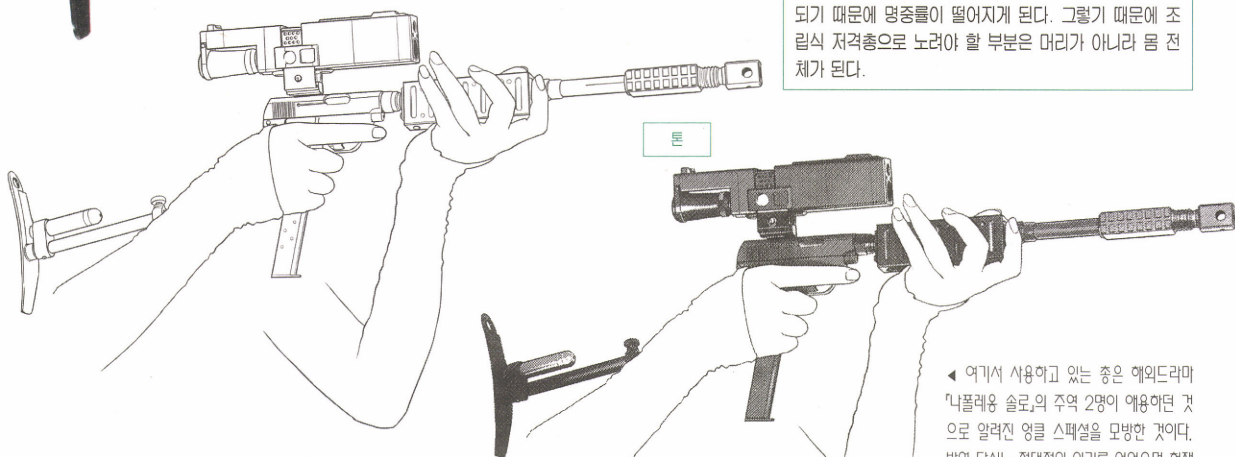


◀ 권총에 다양한 부품을 더하여 저격총과 비슷한 모양으로 변형시켰다. 플래시 하이터, 스코프, 엔드 가드, 개머리판 등으로 인해 원거리 사격 준비는 다 끝났다.



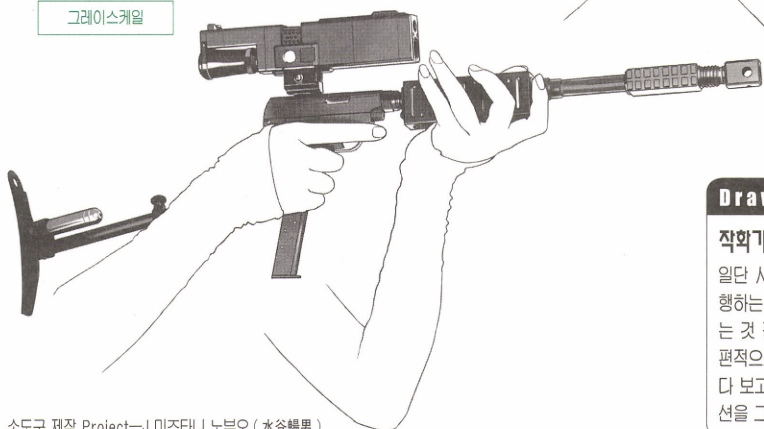
POINT

권총을 저격총으로 변형시킬 수 있다. 라는 점은 아주 편리하게 생각되지만 성능은 진짜 저격총에는 미치지 않는다는 점을 기억해 두자. 왜냐하면 정확한 저격을 하기 위해선 사전에 스코프를 정밀 조정해줄 필요가 있기 때문이다. 변형총은 조립과정에서 반드시 조정이 빔나가 버리게 되기 때문에 명중률이 떨어지게 된다. 그렇기 때문에 조립식 저격총으로 노려야 할 부분은 머리가 아니라 몸 전체가 된다.



문

그레이스케일



◀ 여기서 사용하고 있는 총은 에워드라마 '나폴레옹 솔로'의 주역 2명이 애용하던 것으로 알려진 잉클 스페셜을 모방한 것이다. 방영 당시는 절대적인 인기를 얻었으며 현재도 많은 팬이 존재한다.

Drawing POINT

작화기법② 스피디하고 화려하게 변형시킬 것.

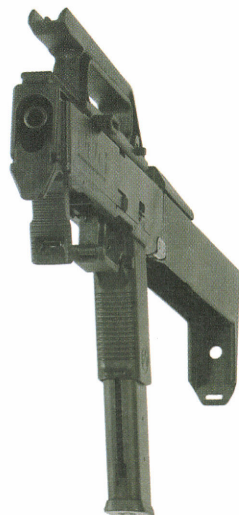
일단 사격용 형태로 변형시킬 때엔 사수의 사격 자세로 재빨리 이행하는 것과 맞춰서 마치 정글에 숨어든 맹수가 갑자기 튀어나오는 것 같은 임팩트를 주면서 그리자. 총으로 변형 중인 모습을 단편적으로 그린다든지 한 것에 여러 모션을 그리는 것도 좋다. 거기다 보고 있는 사람을 당황하게 만들 정도로 순간적인 사격 개시 액션을 그림으로써 그 스피디한 변형을 강조해보자.

LESSON 07 R360 변형총

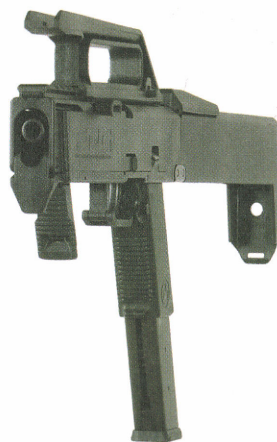
들고 다니는 케이스 상태에서 순식간에 기관단총으로 변형하는 아주 드문 병기 「맥폴 FMG9」. 원 상태가 상자 형이기 때문에 직선적인 형태인 점이 포인트이다. 총신 하부에 튀어나와 있는 부분은 시격자세를 안정시키기 위한 손잡이다.



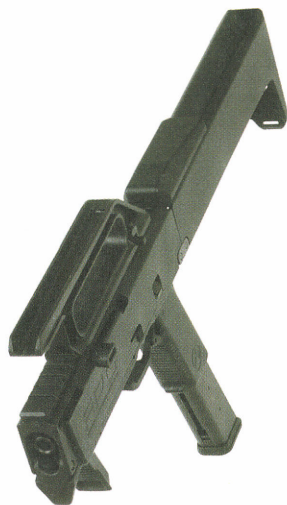
밑에서 비스듬히 본 것



정면



위에서 비스듬히 본 것



MAGPUL FMG9

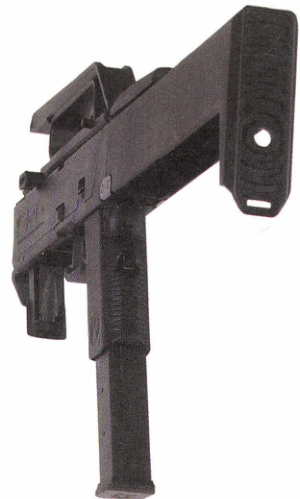
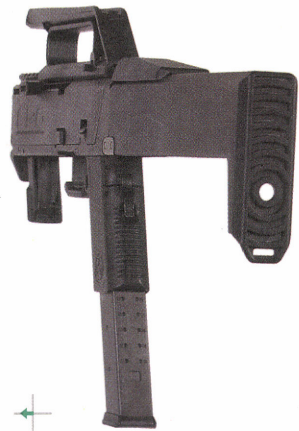
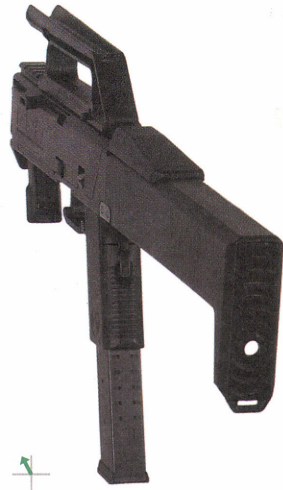
PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2m
초점거리 : 28mm



R360 변형총

이번에 사용하고 있는 것은 KSC 사 제품의 모델 건이다. 그렇기 때문에 총신본체에 'FPG'라고 각인이 되어 있지만 실제 총에는 'FMG9'로 되어있다. 만화 등에 등장할 때에는 틀리지 않도록 주의하자. 덧붙이자면 'FMG'란 'Folding Machine Gun'의 약칭으로 접이식 기관단총이라는 의미이다.



위에서 비스듬히 본 것

정면

밑에서 비스듬히 본 것

MAGPUL FMG9

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 : 2m
초점거리 : 28mm



LESSON 08

기본 : 자세 · 저격총

【무기 예설】 저격총의 유효사정거리는 총의 종류나 탄환에 좌우되며 350~2,300m까지 폭이 넓다. 일반적으로 라이플 탄이 사용되는 일이 많으며, 그런 경우의 적정거리는 대개 100~600m가 된다.

【포즈 예설】 저격총을 사용하여 서서 쏘기, 무릎 쏘기, 엎드려 쏘기 등 각각의 자세를 소개하고 있다. 실전에선 자세를 안정시키기 위해서, 잘 발판되지 않기 위해서, 라는 이유로 엎드려 쏘는 자세로 사용하는 일이 많다.

【작위 요령】 저격수라면 가능한 한 저격총이 안정된 상태로 묘사하는 것이 실전적으로 타당하다. 예를 들면 서서 쏘기의 경우에 총신의 일부를 벽 같은 곳에 걸치는 형태로 하면 효과적이다. 엎드려 쏘기 같은 경우는 총신과 몸의 직선적인 아름다움을 의식해서 그려보자.

장면 예시 : 어두운 방 안, 천을 덮어쓴 여자가 창가에서 꿈지럭거린다. 매일 밤 저격총의 스크린 너머로 사냥하는 그 남자의 행동을 엿보고 있다. 「바람 파왔다면 쏙 죽여 버릴 거야☆」



사진과 같이 서서 쏘는 자세로 저격을 하는 일은 거의 없다. 장시간 이 자세로 있으면 피로에서 오는 손의 경련 때문에 명중률이 크게 떨어지기 때문이다.



POINT

저격총을 세워서 겨누는 경우는 왼손만으로 총신을 지지하기보다 사진과 같이 팔을 교차하여 지지하는 것이 보다 안정적이다. 보기 드문 자세지만 정밀시격의 경우 이런 자세를 취하는 일도 있다.



▼ 저격총을 들고 엎드려 쏘기를 하는 경우, 팔만이 아니라 두 다리를 흠포대 등을 이용하여 충신을 지지하는 일이 많다. 저격수는 목표가 나탈 때까지 장시간 같은 자세로 있어야 하기 때문이다.



LESSON 09

기본 : 자세 · 경기관총

【무기 예설】 고정에서 운용하는 것을 전제로 하고 있는 중기관총에 비해 혼자서 들고 다닐 수 있을 정도로 경량화 된 아전용의 것을 경기관총이라고 한다. 탄약박스를 사용하지 않으면 탄환의 량크가 비틀어지는 일이 빈발에 실용적은 아니지만 벨트 량크를 늘어뜨린 상태는 멋있어 보이기 때문에 픽션에선 자주 채용된다.

【포즈 예설】 서서 쏘기, 무릎 쏘기, 허리에 걸쳐 쏘기, 삼각대를 사용한 상태에서 엎드려 쏘기 등도 모두 소개하고 있다. 엎드려 쏘기의 경우, 양발을 넓게 벌려서 발뒤꿈치를 지면에 붙이고 있는 것은 사격

자세를 안정시키기 위해서다.

【작화 요령】 아주 박력 있는 총이므로 인물에 뒤섞이지 않을 정도로 공을 들여 그려주길 바란다. 경기관총이라고 해도 무게는 10kg이나 나가기 때문에 중량감을 의식해서 그려 보자. 벨트 량크를 잘 사용하여 구도의 폭이 넓어지게 되도록 적극적으로 활용하자.

장면 예시 : M60 기관총을 손에 들고 적 소대로 맹렬히 돌격! 캠프 자체를 날려버린 후 폭염을 뒤로 하고 사라져가는 모습은 그야말로 영웅담다.



! 총신에 달려있는 삼각대는 접는 게 가능하다. 하지만 실전에선 한번 펼친 삼각대를 다시 접을 틈이 없으므로 그대로 운용하는 일이 많다.



삼각대는 지면이나 흙 포대 같은 지지물에
총신을 걸치기 위에 달린 것이다. 이걸 세
움으로써 중량과 반동을 경감시켜 사수에게
가는 부담을 줄일 수가 있다.



LESSON 10 용용 : 맥플 FMG9

【무기 예설】 경호임무 용으로 특화된 소형 기관단총. 들고 다니는 케이스 형태에서 기관단총으로 몇 초 만에 변형하는 것이 특징이다. 소화기(소화器)용의 옵션 부품 개조로 유명한 미국 맥플 사가 개발했다.

【포즈 예설】 변형 메커니즘을 이해할 수 있도록 맥플 FMG9의 변형 시작에서 겨누는 자세까지의 과정을 소개하고 있다. 기관단총을 겨누는 자세로서 일반적인 서서 쏘기, 허리에 걸쳐 쏘기의 2패턴을 준비했다.

【작화 요령】 조준이 높게 배치되어 있기 때문에 시선을 잘못 그리지 않도록 조심하고 변형 메커니즘을 주의해서 그려라. 경호임무를 띤 특수부대원뿐만 아니라 어린이인 OL, 비즈니스 맨 등 누구에게 쥐어줘도 재미있는 총이기 때문에 그 점을 잘 살려주었으면 한다.

장면 예시 : 최근 젊은이들 사이에 어떤 케이스를 들고 다니는 것이 유행하고 있다. 짐 같은 것도 그다지 들어갈 것 같지 않은 작은 케이스다. 그럼에도 불구하고 더들 들고 다니는 것은 뭘 때문일까 하고 노인은 고개를 갸웃거렸다. 그것이 무엇인지 모르고 있는 건 그에게 있어 다행일까 불행일까...



케이스는 맥플 사 제품이지만 안에 들어 있는 것은 '글록 18c'라는 폴 오토 사격이 가능한 권총이다. 발사 구조도 권총의 그것을 그대로 사용하고 있다.



1



2



3



플라스틱제 케이스의 어점은 가법다는 것과 위
압감이 적다는 것이다. 요인경호 등에서 쓸데없
는 위압감을 일반인에게 주게 되면 임무의 방에
가 되는 일도 있다.

4



5



6



LESSON 11 용용 : 컨실드

【무기 예설】 컨실드란 숨긴다는 의미다. 테란저는 원조 컨실드 건이라고 불리는 비밀 휴대용 권총이다. 작다는 점 외에도 상하 2인 총신이며 총 가운뎃을 쏘는 방식이란 특징이 있다.

【포즈 예설】 총을 숨기는 방법으로는 몸에 장작하는 방법과 케이스에 넣어두는 방법의 2가지 패턴을 소개하고 있다. 몰래 숨겨둔 무기를 꺼내서 사용하기까지의 동작에 주목해주길 바란다.

【작화 요령】 총을 숨기고 있는 상태에선 보통 인간을 그리는 것과 다를 바가 없다. 총을 꺼내서 쏘는

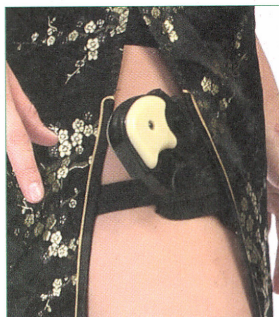
신에서도 컨실드 특유의 표현법이 있지는 않다. 그러나 숨기고 있는 무기의 크기나 꺼내는 방법 등에 묘안이 생기지 않도록 설득력이 있는 구조를 의식에서 그리는 것은 중요하다.

정면 예시 : 밤중에 산을 넘으려고 하는 한 여자. 호위도 고용하지 않고 무기를 지니고 있는 것처럼 보이지도 않는다. 도적에게 막 좋은 먹잇감이다. 아니나 다를까 여러 명의 인간들이 그녀를 덮쳤다! 그녀는 코웃음을 치면서 품 안에 숨기고 있던 테란저를 뽑았다.



F F

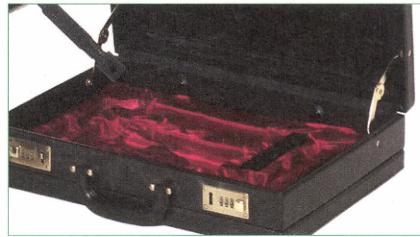
권총을 들고 다닐 때는 일반적으로 홀스터에 넣는다.



POINT

사진에선 허벅지에 띠를 매서 소형권총을 숨기고 있지만 거터 벨트나 니삭스에 끼워서 넣어두면 더욱 색시함을 어필할 수 있다.





사진처럼 권총을 현장에서 조립해서 사용하면 명중률이 상당히 떨어지게 된다. 원래 저격총은 수송 중의 작은 흔들림에도 밸런스가 망가질 정도로 미라 정말한 조정이 되어있기 때문이다.



권총은 분해하면 구조상 명중률이 낮아진다.



LESSON 12 용용 : 코만도 & 여자 스팅이

【무기 예시】 경기관총을 실전에 배치할 경우, 대개 2인 1조로 운용하게 된다. 한 명이 사수, 한 명이 탄약수라는 구성이다. 또한 대공사격을 할 때는 사수 이외의 인원이 삼각대를 잡고 서포트하는 경우도 있다.

【포즈 예시】 여러 가지 무기에 맞춰 각각에 잘 어울리는 포즈를 여러 패턴으로 소개하고 있다. 정적인 포즈를 중심으로 소개하고 있으므로 단일 일러스트 등을 그릴 때에 활용에 주길 바란다.

【작화 요령】 저격총 같은 긴 총을 들게 할 경우는 구도의 밸런스를 의식해서 그려보자. 큰 총을 그릴 경우는 게머리판, 총신, 스트랩 등의 소재의 차이를 의식적으로 분류해서 그리면 더욱 좋다. 작은 총을 그릴 경우에는 총이 인물이나 배경 속에 묻히지 않도록 주의해서 그리자.

장면 예시 : 밀리터리계 이벤트 외장에서 어떤 캠페인 같이 화제를 불렀다. 자세가 너무 완벽하다고? 그야 원래 직업인걸.



FFF

작은 몸집의 여성으로는 10kg 가까이 나가는 경기관총을 쏘는 것은 어려운 일이다.



POINT

작은 몸집의 여성이 대형 총기를 들고 있는 것은 그 값도 포함해서 픽션에서만 찾을 수 있는 재미가 있다. 리얼리티는 무시하고 마음껏 데포르메 해서 즐겁게 그려 보자.



◀ 가슴에서 데리지를 꺼내는 동작은 남자의 로망이다. 가슴이 큰 캐릭터를 그릴 때는 반드시 채용해주었으면 한다.

LESSON 13

저격총 + 본디지, 경기관총 + 밀리터리

【무기 예설】 P141에서 사용하고 있는 것은 미국 사코 사 제품인 M60, 이라는 경기관총이다. 베트남 전쟁 시에 개발된 총기이기 때문에 현재로서는 구형이지만 영화 <람보>, <시리즈>에서 보였던 활약에 의해 지명도가 높다.

【포즈 예설】 P140에선 스나이퍼의 휴식 신을 상징하고 있다. 이 경우에도 폭발을 막기 위해 반드시 총구는 위로 향한 것. P141은 경기관총을 어깨에 걸쳐 사격을 하고 있는 중이다. 돌격소총에 비해 경기관총은 아주 무거우므로 개머리판을 어깨에 걸친 상태로 서서 쏘는 일은 드물다.

【작화 요령】 저격총, 경기관총은 돌격소총에 비하면 구조가 복잡하기에 사전을 잘 보면서 그림으로 옮겨 그리자. 또한 돌격소총 등에 비해 사이즈가 크기 때문에 인물과의 밸런스에 신경을 쓰자.

장면 예시: 어리에 걸친 자세로 경기관총을 난사하는 소녀. 그 가는 팔에는 어울리지 않는 흉악한 병기이지만 소녀는 “늘 아는 일”이라고 하는 듯한 표정을 띠고 있다. 마치 같은 일을 몇 번이고 반복하고 있는 것처럼...

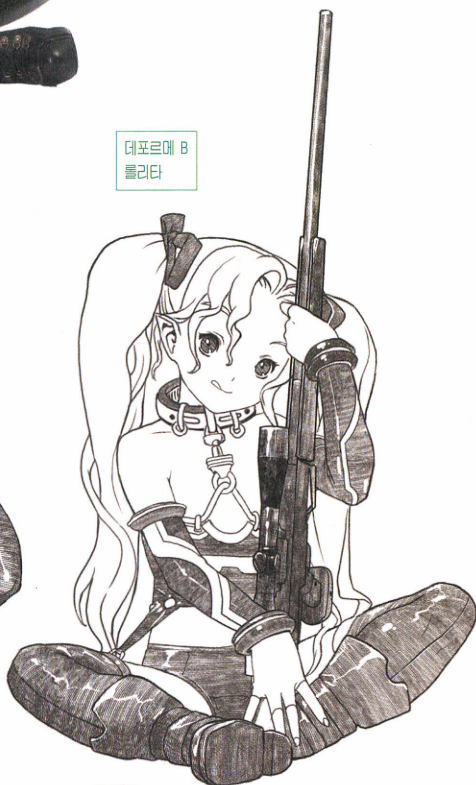
오리지널



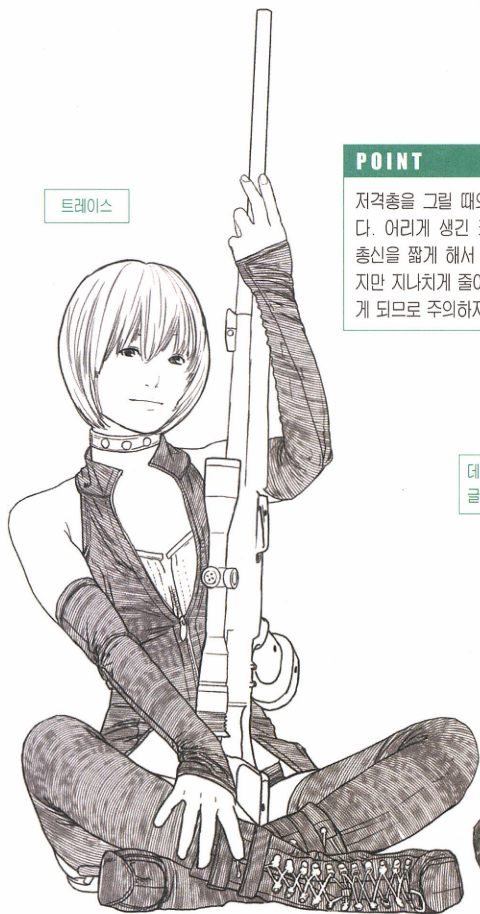
POINT

저격총을 그릴 때의 포인트는 그 긴 총신이 다. 어리게 생긴 캐릭터가 들게 하는 경우 총신을 짧게 해서 밸런스를 맞추는 것도 좋지만 지나치게 줄이면 독특한 형태가 망가지게 되므로 주의하자.

데포르메 B
틀리다



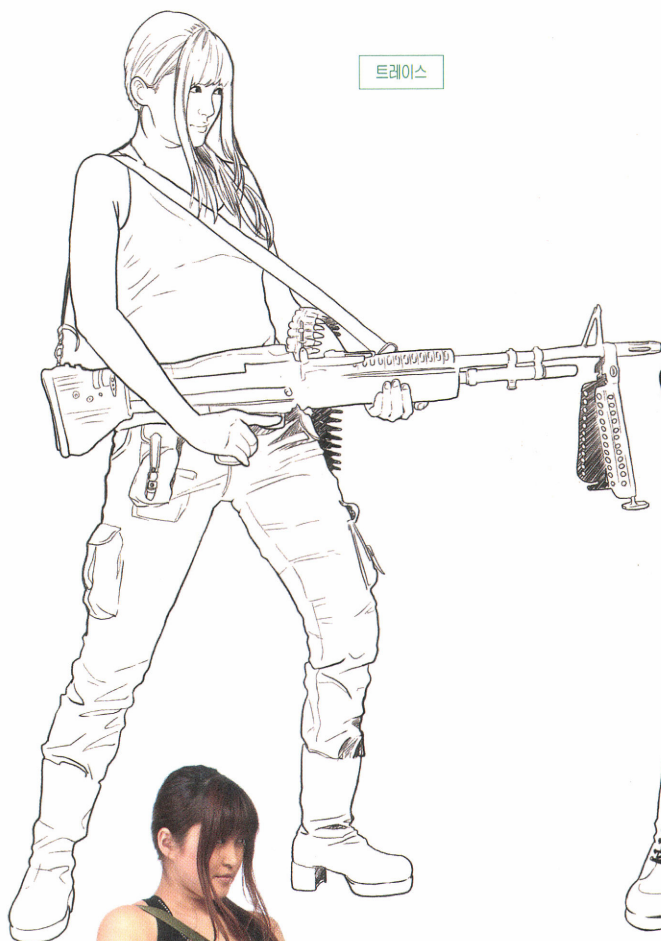
트레이스



데포르메 A
클래머러스



트레이스



데포르메



오리지널



POINT

M60을 서서 쏘는 경우, 그 외관으로 보건대 상당한 반동이 있을 것으로 생각하기 쉬우나 본체의 상당한 중량에 의해 상쇄되면서 의외로 반동은 적어진다. 사격 신을 그릴 때는 기억해 두자.

LESSON 14

맥폴 FMG9 + 슈트

【무기 애설】 인기 게임인 '콜 오브 듀티 : 모던 워페어 3,' 에도 등장하는 맥폴 FMG9, 그 재미있는 기믹 때문에 앞으로는 엔터테인먼트 작품에서 노출이 늘어날 것으로 예상된다.

【포즈 애설】 P142는 품 안에서 꺼낸 맥폴 FMG9이 변형을 개시하는 신이다. 케이스 상태라면 '몸이' 작은 여성이라도 품 안에 숨기는 것은 가능하다. P143은 무릎 위에 놓은 상태에서 변형된 상태다.

【작화 요령】 이 페이지에서 소개하고 있는 총기의 매력은 뭐니 뭐니 해도 그 변형하는 기믹이다. 변형 전, 변형 후를 제대로 묘사한다면 '실마 이게 무기였다니!,'라는 식으로, 독자에게 놀라움을 줄 수 있을 것이다.

장면 예시 : 적에게 붙잡혀버린 여형사. 무기도 빼앗겨 절체절명으로 생각되던 순간, 그녀는 품에서 무언가를 꺼냈다! 단순한 상자 같이 보였던 그것은 순식간에 기관단총으로 변형하여 남자들을 쓰러트렸다.

오리지널

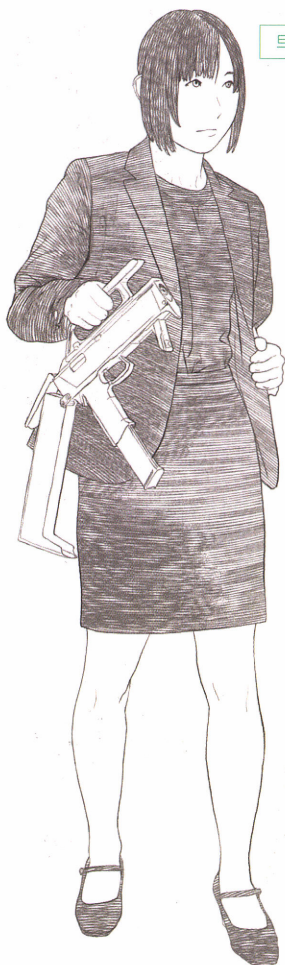


POINT

이 무기를 그릴 때는 사이즈에 신경을 쓰자. 성인 여성이라면 슈트에 숨길 수 있지만 어린 소녀에게는 약간 무리가 있다. 그릴 경우 상의를 품이 큰 코트로 어레이지하면 좋다.



트레이스



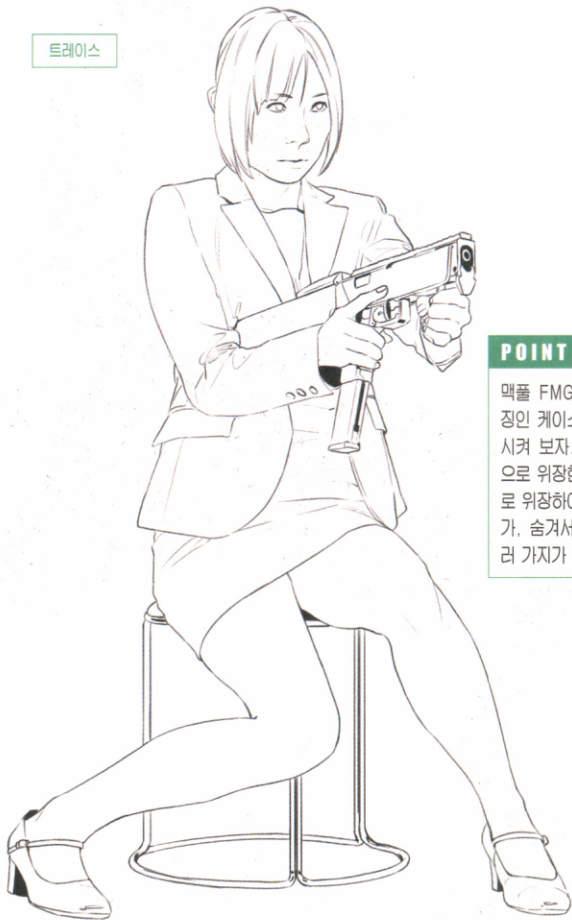
데포르메 A
클래머러스



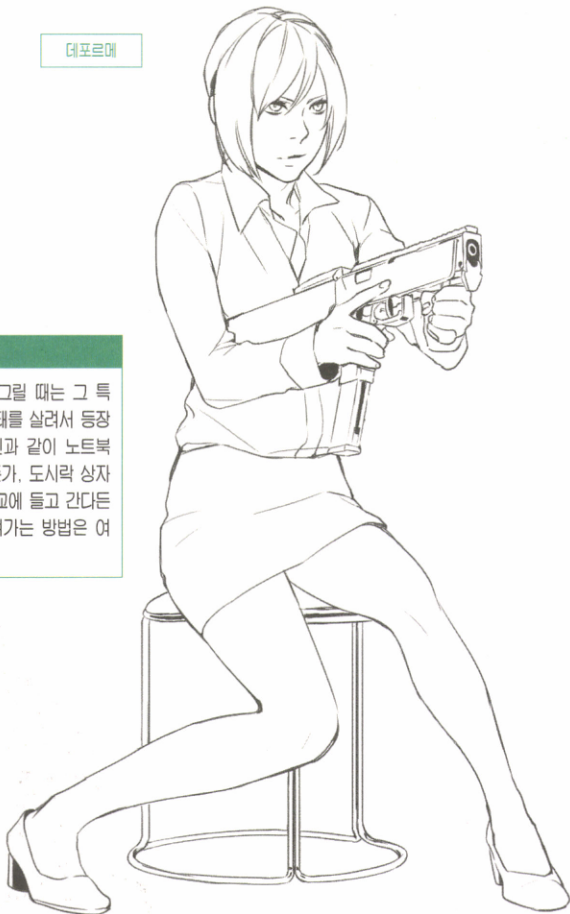
데포르메 B
롤리타



트레이스



데포르메



POINT

맥폴 FMG9를 그릴 때는 그 특징인 케이스 상태를 살려서 등장시켜 보자. 사진과 같이 노트북으로 위장한다든가, 도시락 상자로 위장하여 학교에 들고 간다든가, 숨겨서 가져가는 방법은 여러 가지가 있다.

오리지널



LESSON 15

소형권총 + 드레스, 조립식권총 + 본디지

【무기 예시】 P145에서 사용하고 있는 조립식권총은 1960년대의 스파이 드라마 '0011 나폴레옹 솔로'에 등장한 것을 모델로 만든 것으로 실제로는 존재하지 않는다. 베이스가 된 것은 일본에서도 유명한 권총인 발터 P38이다.

【포즈 예시】 P144는 가슴에 감춘 소형권총을 꺼내는 신이다. 만화적 표현이긴 하지만 매력적인 포즈다. P145는 분해에서 트렁크에 수납한 총을 막 조립을 끝낸 참이다. 이 다음에 저격자세로 이행할 타이밍이다.

【작화 요령】 P144와 같은 섹시한 포즈를 그릴 때는 글래머스러움을 더욱 강조해 보자. 가슴을 더욱 크게 그린다든가 가슴이 노출된 옷으로 바꿔보는 등 마음껏 어레인지를 해보자.

정면 예시 : 조직의 무기 조달계에 특별 주문하여 만들게 한 전용의 007 케이스 건. 그걸 한손에 들고 여자 스파이는 오늘날 세계를 누빈다. 사회에 예가 되는 약이 있는 한 그녀의 싸움은 계속 될 것이 다.

POINT

소형권총을 숨기는 방법은 가슴 외에도 허벅지의 가터벨트에 끼우는 방법이 있다. 둘 다 섹시함을 강조한 스타일이므로 비주얼용 포즈에 채용해 보는 것도 좋을 것이다.



폭발의 가능성이 있기 때문에 가슴 사이에 감추는 건 위험하다.

오리지널



트레이스



데포르메 B
롤리타

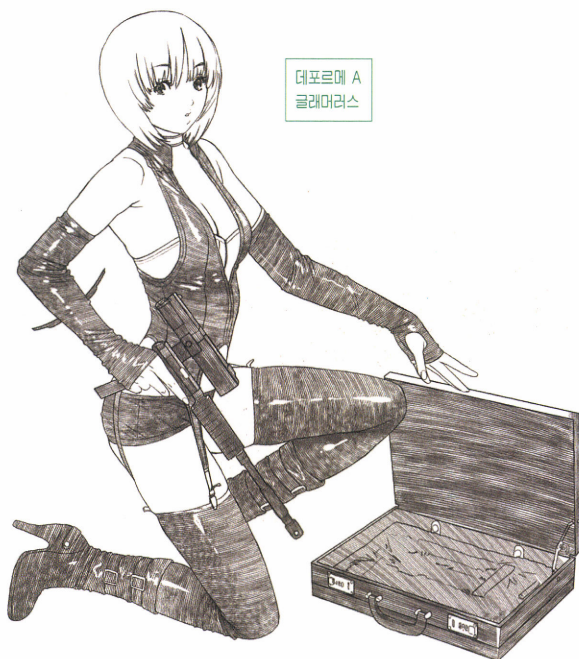


데포르메 A
글래머러스

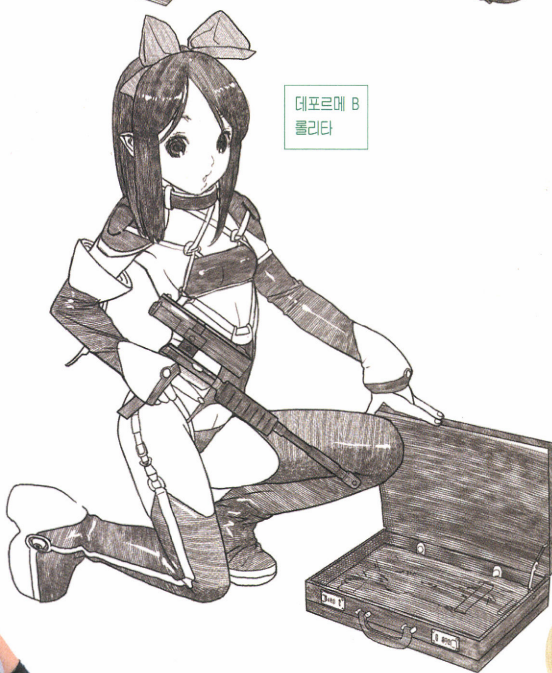
트레이스



데포르메 A
클래머러스



데포르메 B
롤리타



오리지널



POINT

이 총은 가공의 것이지만 007 케이스에 넣는다거나 그런 상태로 발포할 수 있는 총은 실제로 존재한다. 총을 숨겨야만 하는 인물, 암살자나 시크릿 서비스 같은 캐릭터가 들게 해보자.

장전, 발포 등의 액션은 권총을 그리는데 있어서 아주 중요한 포인트가 된다. 하이라이트 컷에도 자주 채용되는 멋진 포즈이므로 틀리지 않도록 손 부분까지 확실하게 주의해서 알아 두자.



×NG

▲슬라이드를 당길 때는 총신의 앞을 잡어서는 안 된다. 아래서는 탄피 배출구에 손이 닿게 되며 탄환이 폭발했을 때 손에 큰 상처를 입게 된다. 아주 드문 케이스이긴 하지만 화약을 다루는 이상 폭발의 위험에는 항상 노출되어 있음을 의식하자.



◎ GOOD

▲대부분의 오토매틱 권총은 슬라이드 후부에 플레판과 같은 우둘투둘한 부분이 있다. 이것은 미끄러짐을 방지하기 위한 것으로 슬라이드를 당길 때는 이 부분을 쥐는 것이 올바른 사용법이다. 이때, 총구를 위로 들어 총 전체를 몸에 붙이듯이 하면 슬라이드를 당기기가 더욱 쉬워진다.



×NG

▲튀어 나온 탄창이 역방향으로 되어 있다. 이런 구조상 있을 수 없다. 세세한 부분이지만 이 부분을 잘 못 그려버리면 맛이 없어져 버리게 된다. 만화 등에 총기를 등장시킬 때 눈에 띄는 것은 발포 신이긴 하지만 리로드도 연출의 하나이므로 주의해야 할 점이다.



◎ GOOD

▲이것이 바르게 탄창을 넣는 법이다. 사진에선 슬라이드가 닫혀있지만 탄창을 뺄 때는 탄환이 떨어진 상태일 것이기에 슬라이드는 열려서 움직이지 않게 된다. 이 사진은 탄창을 넣는 법에 대한 해설용이므로 일부러 슬라이드가 닫혀있게 예뻛았지만 실제로는 다르다는 것에 주의하자.



×NG

▲탄환이 탄피째로 발사되고 있다. 있을 수 없는 일이지만 애니메이션이나 만화에선 종종 일어날 법한 실수이다. 탄약은 화약을 채워 넣은 탄피와 끝에 있는 탄환으로 나뉘어 있으며 실제로 날아가는 것은 탄환뿐이며 빈 탄피는 배출구에서 튀어나오는 것이 정답이다.



◎ GOOD

▲실제로는 탄환은 멍 스피드로 발사되기 때문에 사진과 같이 뚜렷하게 보이지는 않지만 이쪽이 정답이다. 탄환은 그 용도에 맞춰 다양한 종류가 있다. 그림으로 구별해서 그리는 것은 어렵지만 만화 등에 등장시킬 경우는 캐릭터에게 대사를 통해 말하게 하면 리얼리티가 있는 표현이 된다.

나이프
도검편

CHAPTER 4



[메인 등장 무기]
점이식 나이프
스틸레토
쿠크리 나이프
일본도 etc.

LESSON 01 도검의 종류

Gouge Stab Cut Slay!

도검은 그 사용방법에 따라 '당겨서 베다', '눌러서 끊는다', '찌른다', '도려낸다'의 4가지 타입으로 분류할 수 있다.

'당겨서 베다'는 건 일본도에서 가장 특화된 동작으로 대상물에 날이 들어간 부분에서 자신 쪽으로 끌어당겨 날의 끝 부분까지 빠져나오도록 만든다. 이로 인해 대상물에 접해있는 날의 길이가 더해져서 보다 날카로운 날붙이로 변화한다. 식칼로 회를 뜨는 것처럼 부드러운 것을 벨 때 자신 쪽으로 끌어당겨 베는 것과 같다. 일본도의 소리(反り: 일본도의 흰 부분)는 이 당겨서 베기를 행할 때 날이 원호 모양이 되도록 하기 위한 것으로 세계에서 이 예가 아주 적은, 당겨서 베기 위한 용도의 디자인을 도입한 도검이다.

'눌러서 끊는다'란 건 나이프, 예지트, 도끼, 청룡도 등의 동작으로 대상물을 날 끝과 무게나 원력으로 힘을 주어 끊는 것이다. 식칼로 말하자면 딱딱한 물건을 조각내거나 잘게 썰 때 하는 동작이다. 날이 박힌 지점에서 그대로 눌러서 끊는다.

'찌른다'는 창, 세이버, 아이쿠제(일본의 단도), 총검, 나이프, 스틸레토 등의 도검을 사용할 때의 주된 동작으로 날카로운 끝을 대상물의 급소를 노려 찌르는 것이다.

'도려낸다'는 한번 '찌른' 날 끝과 날을 빼지 않고 대상물을 찌른 채로 한 바퀴 돌리는 것이다. 이로 인해 대상물의 내부를 손상시켜 대미지를 주는 것이 목적이다.

아쿠자*가 사용하는 도스(아이쿠지의 별칭)로는 여러층에 칼을 받쳐 들고 상대의 품으로 뛰어들어 찌른 뒤에 그 칼을 한 바퀴 돌려서 대미지를 주는 것이 효과적인 것으로 취급받고 있다.

그러려 하는 액션에 따라서 무기를 선택하는 것도 또한 일러스트나 만화를 그릴 때의 소중한 액션이므로 연출 플랜에 따라 무기를 고르자.

Special Forces Knife

총기 전투를 주로 하는 현재의 군대에서도 나이프를 사용한 격투는 훈련 중에 포함되어 있다. 이것은 총기를 사용할 수 없는 상황에서의 전투에 대비한 것이다. 또한 "웨이트 워스(암살)"을 주 임무로 하는 특수부대에서는 소라도 없이 상대를 무력화할 수 있는 나이프 격투 기술에 능한 인원도 존재한다.

특수부대에서는 관급품인 나이프를 사용하기보다는 작전행동이나 목적, 개인의 취향 등으로 나이프를 고르는 경우가 많다.

예를 들면 격투전을 주목적으로 하는 경우엔 내구성이 높은 칼집에 넣는 방식이면서 찌르기에 적합한 형태를 한 것이 사랑받고 있으며, 로프 워크 등의 보조 등에 사용할 경우엔 콤팩트한 접이식으로 세레이션(톱니바퀴)을 가진 타입의 나이프가 자주 쓰이는 식이다.



▲ 사진의 나이프는 미 육군 특수부대인 그린베레의 훈련을 마친 자에게 배포되는 모델이다. 튼튼하게 만들어졌으며 아프 세레이션의 날을 갖추고 있는 등 다양한 상황에서 다룰 수 있게 만들어져 있다.

도검의 특성

날 각각에 어울리는 동작과 아닌 동작을 표로 정리해 두었다. 그리고 싶은 포즈에 가장 어울리는 무기는 무엇일까? 하고 망설이게 될 때 이것을 참고로 해주길 바란다.

	당겨 베기	눌러 끊기	찌르기	도려내기
나이프	△	○	○	○
총검	×	×	○	○
스틸레토	×	×	○	△
쿠크리 나이프	×	○	×	×
예지트	×	○	×	×
도끼	×	○	×	×
세이버	△	△	○	△
일본도	○	△	△	△



스틸레토
Stiletto



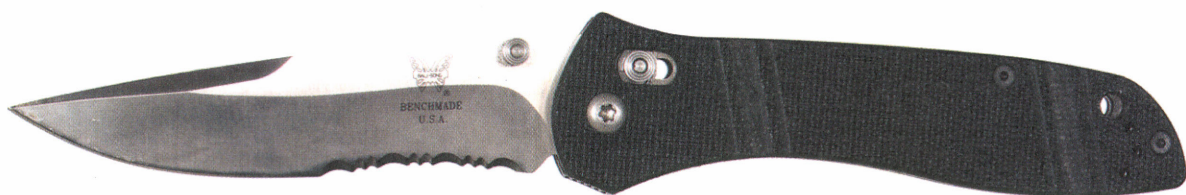
쿠크리
Kukri



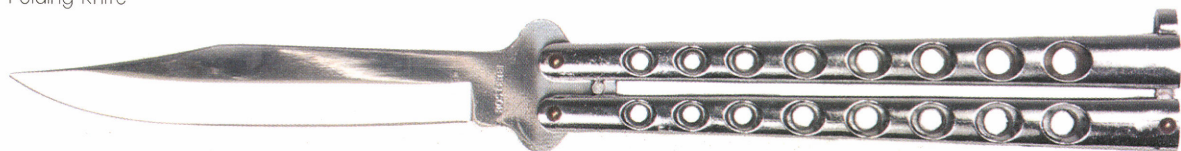
세이버
Sabre



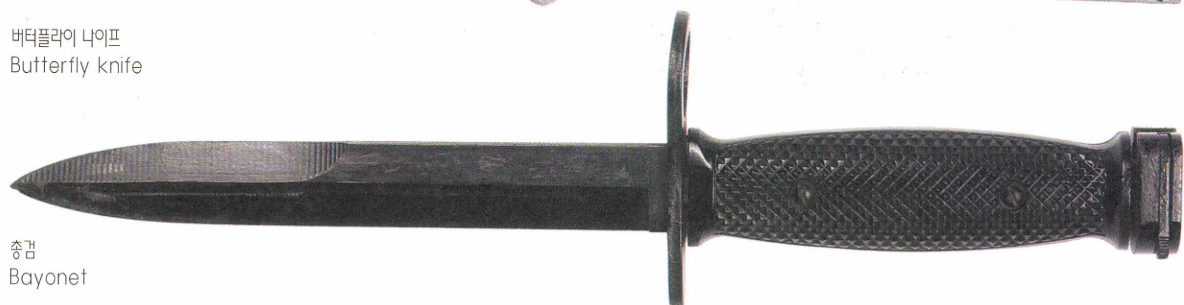
일본도
Katana



접이식 나이프
Folding Knife



버터플라이 나이프
Butterfly knife



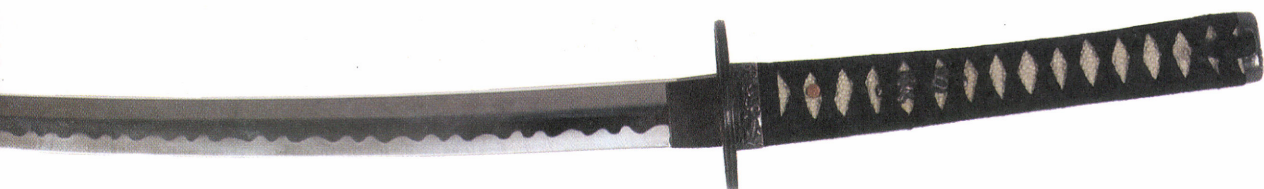
충검
Bayonet



에지트
Hatchet



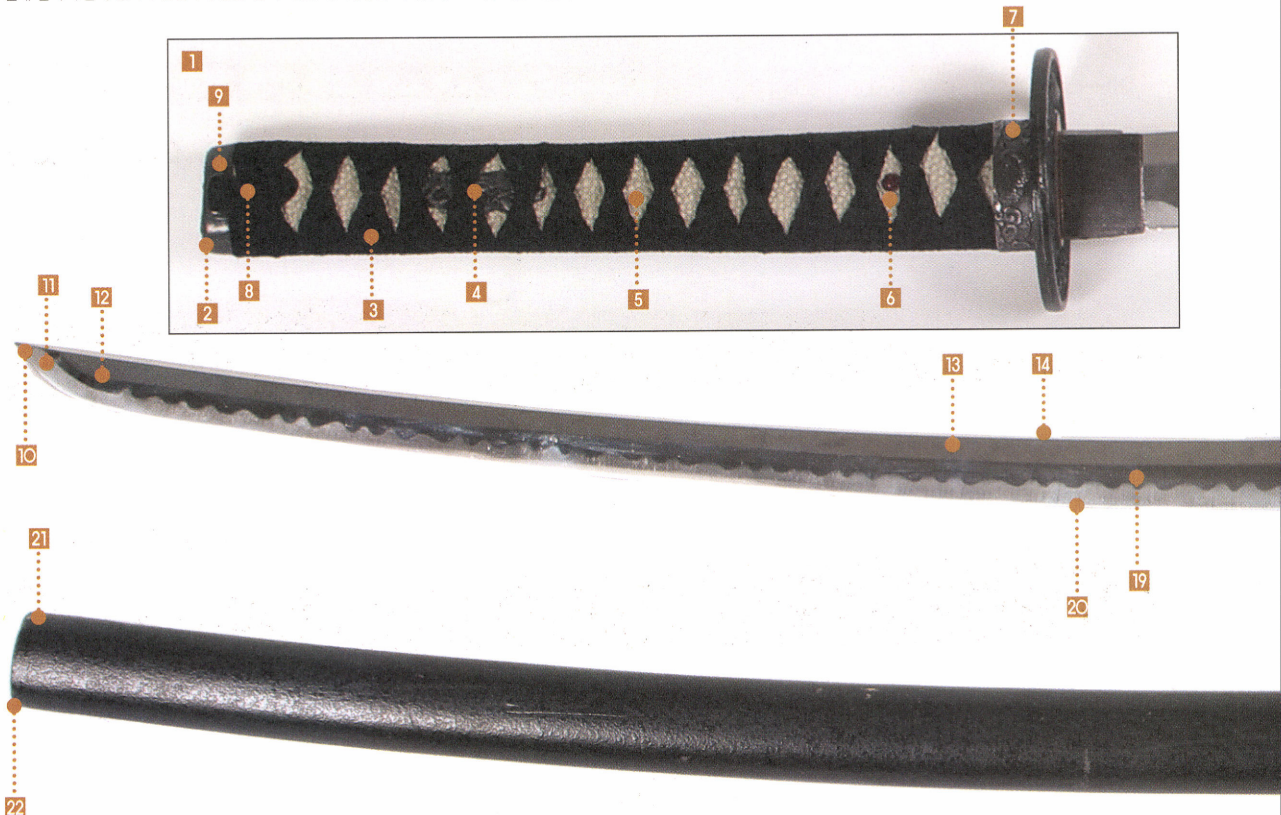
도끼
Axe



LESSON 02 도검의 구조

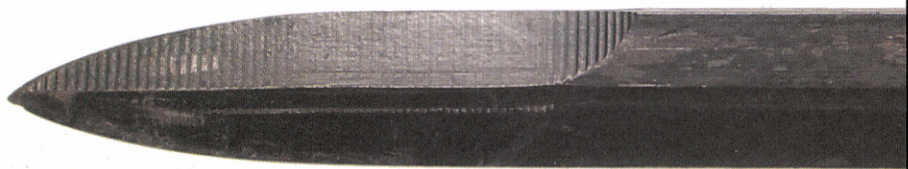
도검은 「하(刃)」, 날 : 블레이드(Blade), 「츠카(柄)」, 칼자루 : 그립(grip), 그리고 도신을 수납하는 「사야(鞘)」, 칼집 : 시스(sheath)로 이루어져 있다. 그 중에서도 일본도에는 세부에 걸쳐 33군데를 넘는 명칭이 있으며 상투적인 표현으로 쓰이고 있는 것도 많다. 「시노기(鐙)」다(鐙をけする)라는 표현의 「시노기(鐙)」는 도신의 한 가운데보다 약간 앞을 가리키는 곳으로 칼 싸움에서 서로의 날이 맞부딪혀 파편이 생길 정도로 접전이라는 의미다. 또한 「셋파카(切羽)」(切羽詰まる)의 「셋파카(切羽)」란 칼을 칼집에 넣을 때 닿는 금속 부분을 말하며 적이 눈앞에 있는데 금속 부분이 걸려서 칼집에서 칼을 뺄 수 없는 위기상황을 가리킨다. 「코이구치(鯉口)」를 저른다

(鯉口を切る)의 「코이구치(鯉口)」는 도가 칼집에서 빠져나오지 않도록 노끈으로 멈추게 만든 부분으로 이것을 저른다는 것은 전투 모드에 들어간다는 뜻이다. 일련의 예를 보면 일본도의 부품명은 일상에서 사용되는 말이 될 정도로 상식의 범주에 있었다. 타마하기네(玉鐙:일본도의 재료가 되는 철)를 몇 번이나 두들겨 늘리고, 그걸 접은 뒤 두들겨서 만드는 철의 다층구조에 의해 도신의 강인한 부드러움을 담은 일본도는 세계에서 같은 예를 보기 힘든 도검의 최고예술이다. 그 날의 소리(反り)는 도신을 원호를 그리도록 하여 시노기(鐙)부터 대상물로 파고들며 날이 끝으로 빠질 때까지 당겨서 베는 것으로 더욱 날카로운 단면이 된다.



Bayonet

군용 라이플 총(소형)의 끝에 달아서 백병전으로 싸우기 위한 도검을 총검이라 부른다. 탄환이 떨어진 경우나 적 아군이 난전이 되어 아군을 맞히는 것을 피하기 위해 발포를 할 수 없는 경우를 상정하여 각국의 소총에는 작검을 야기 위한 금속구가 갖추어져 있다. 이것은 미군의 M16 자동소총용의 총검으로 날을 검게 물들인 것은 야간전투에서 반사에 의해 존재가 알려지는 것을 막기 위해서이다. 단층강판을 두들겨 늘인 뒤 날 끝을 만든 것뿐인 조제품으로 일본도와는 비교할 것도 못 된다.



The name of the parts
부품의 명칭

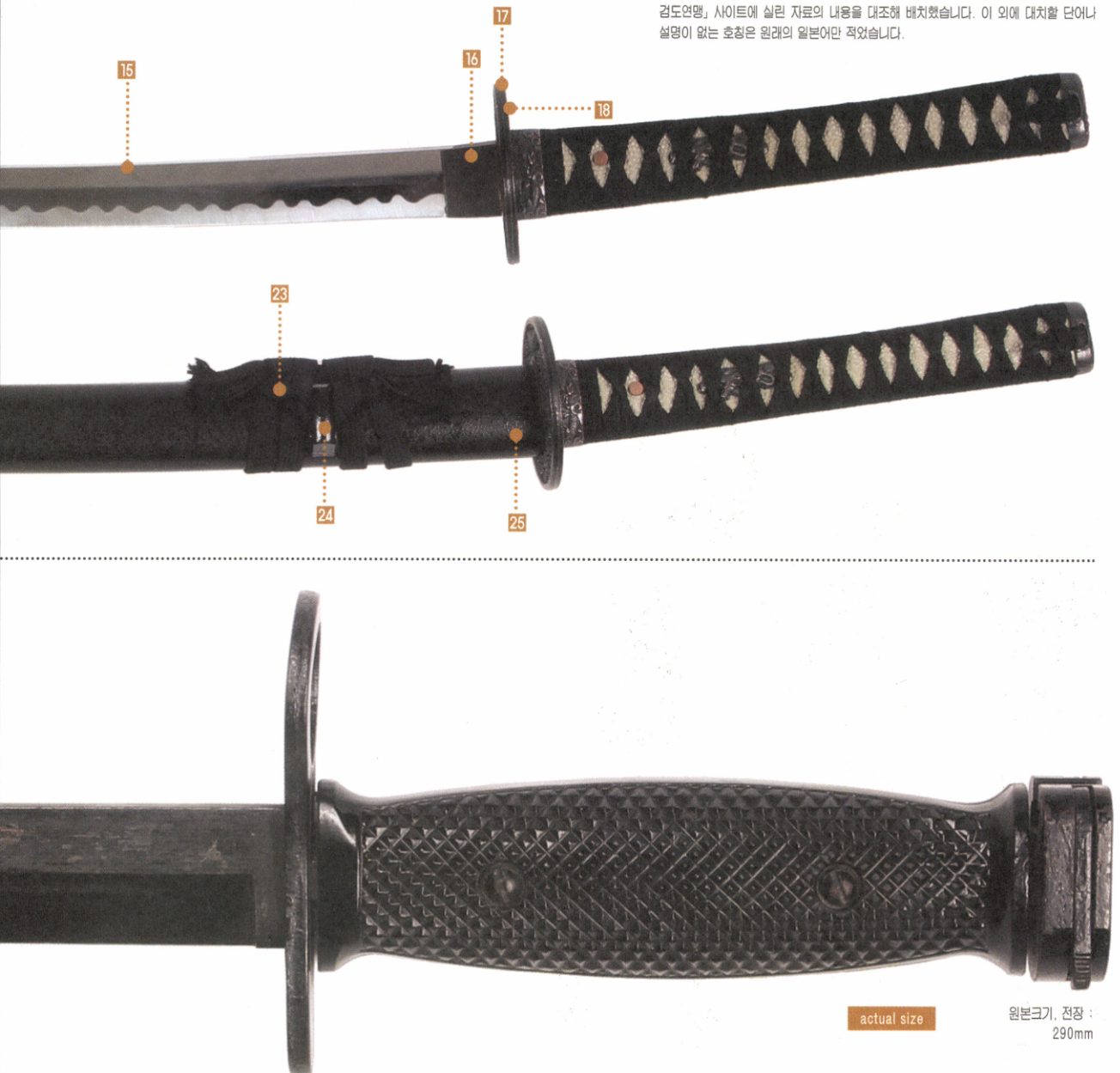
- 1 柄つか 스카
2 柄頭つかがしら 스카가시라
3 柄巻つかまき 스카마키
4 目釘めく 드 매구기
5 紋廻さめは다 사메야다
6 目貫めぬき 매누키
7 縁ふち 우지
8 巻止まきどめ
9 頭金かしらがね
10 刀身(本身)とうしん(ほんみ) 투우신(온미)
11 切先きさき 컷사키
12 横手よこて 요코테
13 鎧しのぞ 사노지

일본도는 일본 고래의 무기이며 그 부품명도 일본어가 기본이다.

- 칼자루..... grip
칼자루의 끝 부분 혹은 그 부위의 장식 덮개..... butt cap
칼자루를 켜고인 끈..... grip roll
칼자루를 칼 몸체에 고정시키기 위한 핀..... peg
자루를 켜는 고인 끈 밑에서 칼자루를 덮은 개오리 가죽..... shark skin
칼자루 부위의 장식품..... rock pin ratchet
코팅어와 만나는 손잡이 끝 부분의 장식..... collar
머커도메..... roll stop
컷사라가네..... grip head
도신(몸통)..... blade
칼의 앞 쪽 끝 부분..... point
칼날 부위와 끝(컷사키)부위를 나누는 선..... dividing line
칼 몸통 부위의 옆면에 칼이 병행으로 도를이게 튀어나온 능선..... blade ridge

- 칼의 원 부분..... curve
칼등(등)..... blade back
도검(刀劍)의 날 앞뒤에 끼워 넣을 수 있는 홈과 도신(刀身)에 박혀서 얹혀 하는 쇠줄..... blade collar
칼의 날 앞의 양면, 즉 손잡이와 칼집이 닿는 부분에 끼우는 얇은 타원형의 철판..... spacers
코팅어..... grip guard
날의 무늬..... temperline
날..... edge
칼집..... scabbard
칼집 끝 부분의 장식..... scabbard tip
칼을 여러마에 묶어놓기 위한 끈..... cord
식거오를 끼우기 위에 튀어나온 부분..... knob
칼집의 입구부분..... scabbard mouth

*역자 주: 일본 전통 무기의 부분에 관한 호칭이기에 우리말로 번역할 수 없는 단어들이 많습니다. 대체가 가능한 우리말 단어는 최대한 첨부했으며, 그 외에는 「한국사회의 검도연맹」 사이트에 실린 자료의 내용을 대조해 배치했습니다. 이 외에 대체할 단어나 설명이 없는 호칭은 원래의 일본어만 적었습니다.

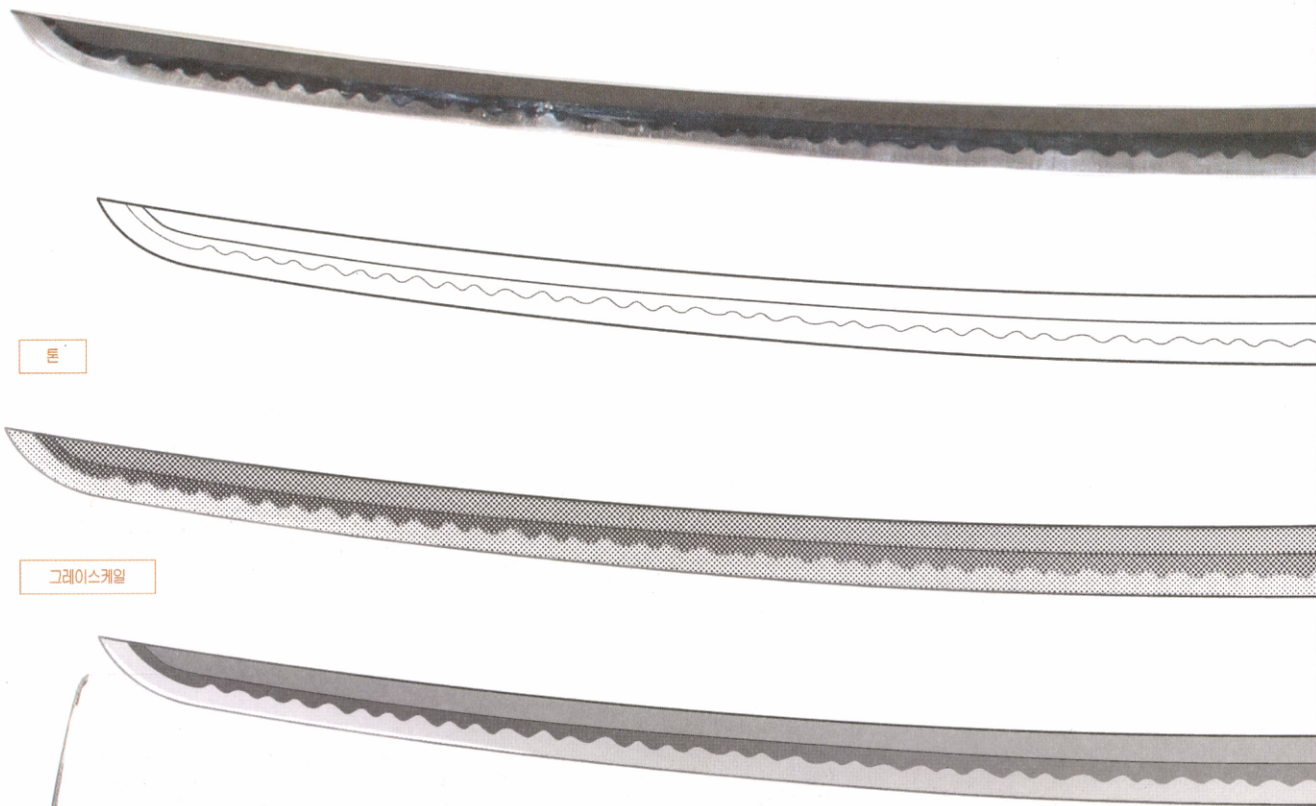


actual size

원본크기, 전장 :
290mm

LESSON 03 : 도검의 작화

일본의 대표적인 무기라고 하면 사무라이의 상징인 일본도이다. 역사물인 작품은 물론 현대를 무대로 한 작품에도 아주 많이 등장한다. 하지만 포즈나 위두르는 법에 대예션 의 외로 알려지지 않은 것이 있으므로 여기서 배워 보자.



도검

그레이스케일



Drawing POINT

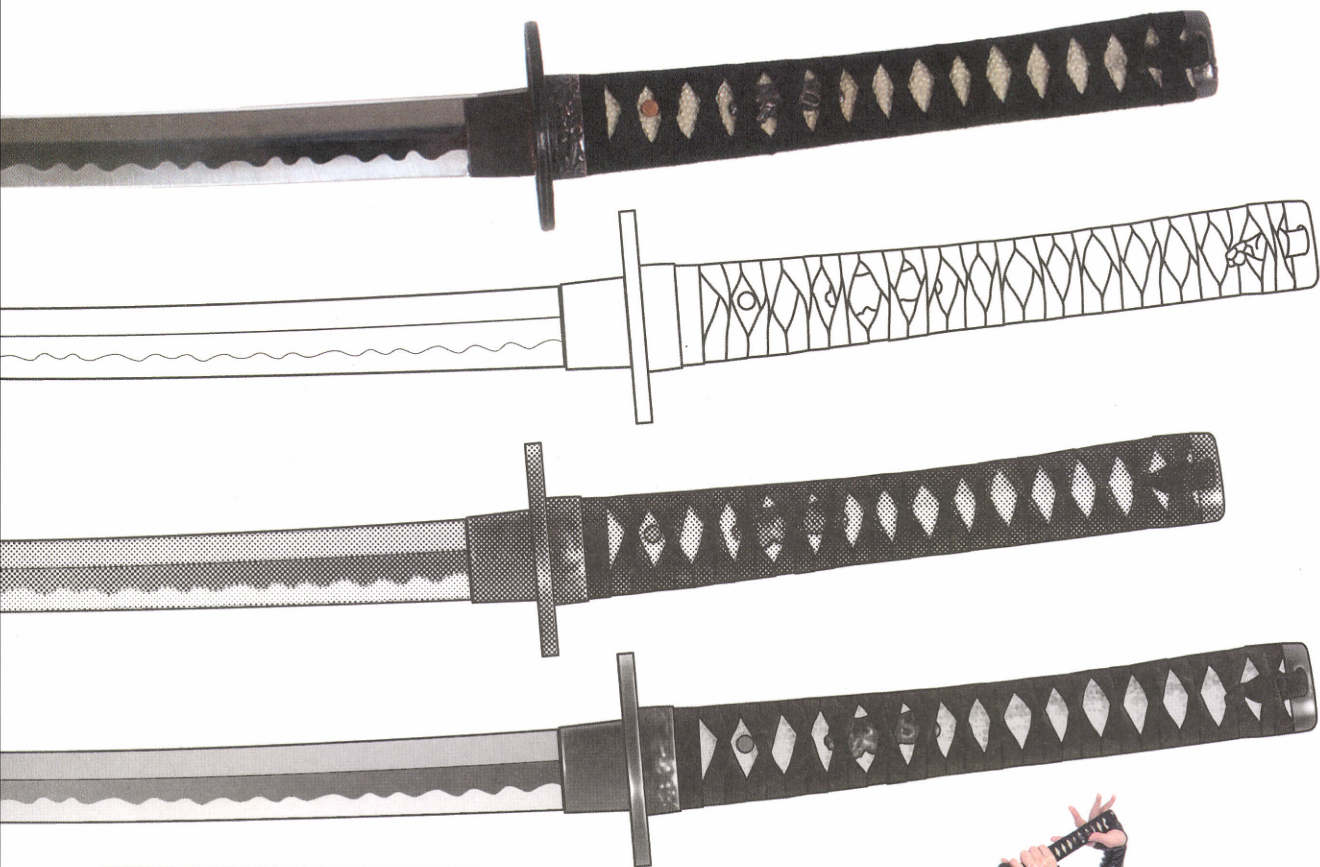
작화기법① 사소한 라인으로!

우선 염두에 둘 것은 「선의 정리」이다. 도검의 날카로움은 블레이드의 얇기나 번쩍임(흰 광택)에 의해 표현되기 때문에 도선의 라인을 그려넣거나 스크린 톤 처리를 너무 지나치게 하면 묵직한 인상이 되어 버린다. 가능한 심플한 선으로 도선의 날카로움에 맞춰 펜 터치도 가능하게 나오도록 그리자.

스타일포즈에서의 포인트는 권총과 같이 손의 그림이다. 「당겨서 뻗는다」, 「눌러서 굽는다」, 「찌른다」, 「도려낸다」 같은 도검의 전투 동작에서 가장 유의할 부분은 각자의 액션이 어떤 상태인가를 한눈에 알게 하는 손의 움직임이다.

POINT

왼쪽 그림은 기본적인 쥐는 자세이다. 다양한 기술을 내기 전의 포즈다. 지금 완전히 적을 위로 베어 넘기려하는 동작이다. 오른손에 힘이 들어가 있으며, 살을 뺄 때의 반동에 대비하고 있음을 알 수 있다. 또한 손 움직임이 중요하다고 해도 그것만 신경 쓰지 않도록 주의하자. 날이 긴 무기는 전신으로 다루기 때문에 어깨나 손목, 허반신 등의 움직임에도 신경을 쓰는 것이 좋다.



Drawing POINT

작화기법② 도검술과 장소에 맞는 자세로!

일본도의 경우, 오른손은 손잡이에, 왼손은 초카가시라에 두며 쥐어짜듯이 잡는다. 그때 왼손의 새끼손가락을 초카가시라에 걸쳐서 도신이나 코뎀이를 맞아도 손에서 미끄러지지 않도록 대비한다. 도신을 당겨 보면서 상대에게 칼을 뺏기지 않도록 도신의 방향을 바꿔서 돌아오게 하는 등 잡는 법에는 변화가 있다.

무게 2kg을 넘는 강철의 병을 휘두르려면 상당한 원력과 요령이 필요하다. 이것은 도끼나 창, 나가나타 등의 중량급의 도검류 모두에 공통되는 점이다.

스틸레토나 나이프 등의 경량형 도검으로 격투전을 할 경우는 상대를 찌르기까지는 손잡이를 가볍게 잡는다. 꽉 쥐게 되면 팔이나 어깨에도 힘이 들어가게 되어서 민첩한 행동을 하기 어렵게 되기 때문이다. 그러나 한 번 상대를 찌르게 되면 그 순간 손잡이를 꽉 쥐고 힘을 넣어서 찌른다.

물론 연출상 「각오를 단단히 한 소녀」가 쥐고 있는 나이프라는 시추에이션에선 싸우는 법도 모른 채로 꽉 쥐고 있는 신이 어울리며, 「갑을 먹은 남자」가 쥐고 있는 일본도는 손이 떨리는 부분도 추가하여 부들거리며 쥐고 있는 쪽이 어울린다.

POINT

진검과 죽도는 검의 사용 방식이 다르기 때문에 쥐는 법도 크게 다르다. 상대의 살을 베는 충격에 대비하기 위한 진검술은 강하게 힘을 주어 쥐는 것이 바른 방법이다. 그러나 죽도를 휘두르는 도장에서는 손목의 부드러움을 살려서 기술을 내기 위해 힘을 너무 주지 않고 감싸듯이 쥐는 것을 바른 방법으로 여기고 있다. 무기의 종류, 목적, 사용하는 사람에 따라 확실하게 구분해서 그리자.

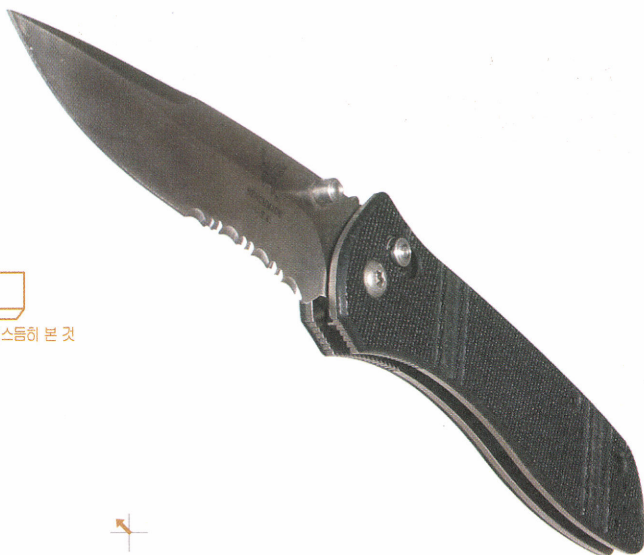


LESSON 04 R360 나이프

휴대성을 중시하여 날을 안으로 수납할 수 있는 구조의 나이프를 「접이식 나이프」, 또는 「폴딩 나이프」라고 한다. 나이프를 상대에게 찌를 때나 반대로 찌르기를 당할 때의 신을 상정하여 날 끝의 각도를 참고에 주길 바란다.



 밑에서 비스듬히 본 것





 정면





 위에서 비스듬히 본 것



Folding Knife

PHOTOGRAPHY DATA

촬영거리 1m
초점거리 35mm



LESSON 05

기본 : 나이프

【무기 예설】 휴대하기 편리한 접이식 나이프는 일반인도 손에 넣기 쉬운 무기다. 특히 사진과 같은 잭 나이프는 불량배나 건달이 사용하는 무기로서 영화나 만화 등에 자주 등장한다.

【포즈 예설】 여기선 나이프에 의한 다양한 공격방법을 보도록 하자. 바로 잡는 것은 긴 리치를 살리면서 적을 베는 데 적합하다. 거꾸로 잡는 것은 리치가 짧은 대신 힘을 주어 공격할 수 있는 이점이 있다.

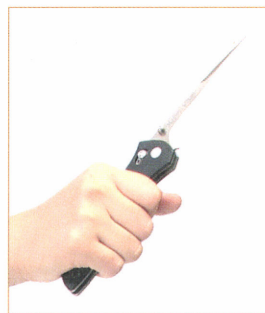
【작화 요령】 적이 떨어져 있을 경우는 칼을 바로 잡아서 적을 본다. 가까운 거리에서의 전투라면 발

치거나 팔꿈치 공격이 닿는 거리에서 거꾸로 잡아서 공격하는 것이 효과적이다. 신에 따라 쥐는 방법을 바꿔보자.

정면 예시 : 길에서 불량배들과 시비가 붙은 아가씨. 날뛴으로 위협을 당하는 것 같았지만 그녀 자신도 나이프를 다룰 줄 아는 사람이었다. 재빠르게 불량배의 나이프를 빼앗아 들더니 그녀는 반격을 개시한다.



▼ 나이프를 거꾸로 잡은 자세의 이점은 무기를 들고 있는 것을 상대가 알아차리기 어렵다는 점도 있다. 지나치는 순간 상대의 목을 베는 식의 신을 상정해 보자.





▲ 이견 나이프를 휘둘러 때릴
궤도를 설명하고 있다. 만약 등에
서 움직임이 있는 그림을 그리는
싶을 때 참고로 예보자.

LESSON 06

기본 : 스틸레토

【무기 예설】 단련의 일종이라곤 해도 스틸레토에는 “날”이 붙어 있지 않다. 도신 부분은 삼각형 내지는 사각형으로 되어 있으며 상대를 베는 것이 아니라 찌르기 위한 무기로서 설계되었기 때문이다.

【포즈 예설】 「찌르는」 것을 목적으로 하기 있기 때문에 「베는」 포즈는 일절 없다. 기본적인 쥐는 법은 세이버 그립이라고 불리는 것으로 코딩이 부분에 엄지를 대는 것이 포인트이다. 이것으로 적을 찌를 때에 힘을 더 줄 수 있다.

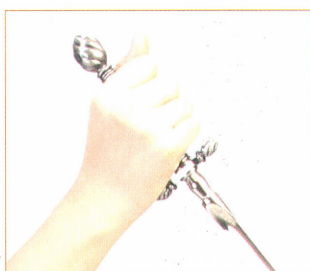
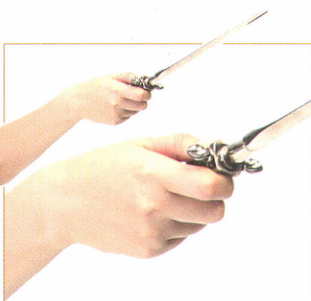
【작화 요령】 팬션을 의식해서 똑바로 상대를 찌를 듯이 그리자. 스틸레토는 아름다운 장식을 붙인 것이 많기 때문에 너무 어만스러운 포즈가 되지 않도록 하자.

장면 예시 : 어떤 귀족의 집에 숨어든 여암살자. 품에 숨기고 있는 스틸레토를 꺼내들어 소리 없는 일격으로 타깃의 숨통을 끊는다!



POINT

스틸레토를 그릴 때는 손 부분에 주의하자. 손 끝을 뺀어서 우아하게 그리자. 귀족의 아가씨나 왕가의 공주 등, 고귀한 캐릭터에 잘 어울리는 무기이다.



▲ 본래 스틸레토는 갑옷의 틈을 노리는 무기이다. 사진처럼 거꾸로 잡는 경우 갑옷에 감싸여 있지 않은 부분을 노려 상대의 목 부근을 찌를 때에 사용한다.



▲ 이 스틸레토는 삼각주 모양을 이루고 있다. 검의 형태를 잘 관찰하고 두께나 입체감을 드러낼 수 있도록 의식하면서 그려보자.

LESSON 07 기본 : 쿠크리 나이프

【무기 예시】 (용맹무쌍한 쿠르키 병사가 사용했기 때문에) 별명 : 쿠르키 나이프라고도 불리며 상대를 땅에 파고들어 베는 힘을 늘리기 위해 두꺼운 날의 중심이 손잡이보다 앞 쪽에 있다.

【포즈 예시】 여기선 쿠크리 나이프의 다양한 사용법을 보도록 하자. 형상이 독특하기 때문에 바로 잡는 것도 개꾸로 잡는 것도 매력적으로 보인다. 또한 위로 베거나 밑으로 베는 등의 동작도 멋이 있다.

【착화 요령】 개꾸로 잡게 되는 일이 많은 무기다. 머리 부분의 완곡히 휘어 있는 부분이 날이 되어 있음을 의식하면서 그려지.

장면 예시 : 전투 집단 쿠르키의 기술을 체득한 젊은 여경사. 그녀는 최강을 목표로 삼아 강적들과 싸우는 나날을 보내고 있다.



이도류는 어지간한 물안이 아닌 한 다루기 어렵다.



▲ 쿠크리 나이프는 원력을 사용하기보다는
나이프 자신의 무게를 살려서 상대를 절단
하는 무기이다. 그렇기 때문에 사진처럼 어
깨에서 시작해서 반대쪽 겨드랑이로 향해
낼 때가 가장 위력이 발휘된다.



LESSON 08

기본 : 일본도

【무기 예시】 일본의 독자적인 도검으로 특히 칼의 길이가 60cm 이상의 것을 “도(刀)”라고 부른다. 대부분이 왼쪽에만 날이 있으며 날의 반대를 미네(峯, 칼등)라고 한다. 미네우치(峯打ち, 칼등치기)란 이 부분으로 적을 타격하는 것을 말한다. 칼집은 목재이며 칼을 넣는 부분을 코이구치(鐔口)라고 부른다. 칼을 빼내기 위에 엄지로 츠바(鐔, 코등이)를 밀어내는 동작을 「코이구치를 자른다」라고 한다.

【포지션 예시】 일본도를 잘 때는 오른손을 츠바(코등이)의 바로 밑에, 왼손을 츠카가시라(칼집 끝 부분 혹은 장식 덮개) 가까이에 든다. 그리고 수건을 찢듯이 팍 움켜쥐는다. 이것은 적을 베는 반동에 말리지

않기 위함이다. 칼집에서 빼낼 때는 우선 코이구치를 자르는 동작을 하고 허벅지를 밖으로 펴낸 뒤에 칼을 뽑기 때문에 왼손의 엄지가 세워져 있다.

【작위 요령】 같은 검술이라 예도 죽도와는 쥐는 법이 전혀 다르다는 점에 주목해서 그러자. 또한 일본도 특유의 매끈한 곡선을 의식해서 아름다운 도신을 표현하자.

장면 예시 : 뒷세계에서 개척되는 배틀 로얄. 그곳에 새로운 도전자로서 나타난 것은 신기한 복장을 하고 있는 여검사였다.

POINT

일본도는 모든 손가락에 힘을 주어 쥐는 것이 기본이다. 베는 순간의 반동만이 아니라 베 후에 칼이 빠져나가는 걸 막기 위한 목적도 있다. 덧붙이자면 이런 식의 쥐는 법은 검도 등에서는 금지되어 있다.



▲ 일본도를 전 상태의 포즈는 등을 똑바로 뻗도록 그리면 아름답게 보인다. 비뚤어진 마음에서는 바른 감이 나올 수 없다. 등을 펴고 자신도 아나의 날이 되도록 아라!!



LESSON 09

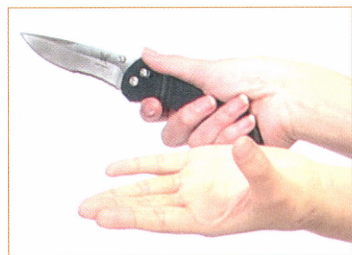
용용 : 나이프 격투

【무기 예설】 나이프 격투는 베거나 찌르는 것만 있는 건 아니다. 손의 연장으로서 관절기에 사용하는 일도 있다. 예를 들면 관절에 나이프의 도신을 대고 꺾는 식의 기술이 거기에 해당한다. 상대를 죽이지 않고 제압하는 것도 가능한 무기인 것이다.

【포즈 예설】 군대에서 사용되는 CQC(근접격투)의 기술을 참고로 하여 포즈를 설정했다. 단순히 서로 찌르는 게 아니라 타격기가 복합된 싸움으로 봐줄 바란다. 또한 거꾸로 잡는 것은 손목관절의 가동범위 문제로 칼을 다루는 게 어렵게 되지만 힘이 들어가기 쉽다는 특징이 있다.

【작화 요령】 관절기의 요소도 포함하고 있으므로 기술이 어디에 작용하고 있는지를 이해하면서 그리도록 하자. 팔 같이 서로 얹히는 부분에 대에선 특이 주의에서 그리면 좋을 것이다 또한 기술이 걸려 있는 부분은 끈게 뻗어진 상태로 확실하게 그리는 것을 유념해 두자.

정면 예시 : 변와가에서 칼을 휘두르며 날뛰는 한 남자. 그곳으로 다가가는 소녀. 절체절명의 상황으로 보이는 그 순간, 그녀는 품에서 빼든 나이프를 사용하여 그 남자를 던져서 날려버렸다.



POINT

나이프 격투에서는 화려한 액션이 매력적이다. 특히 관절기 등은 적과 아군의 몸이 복잡하게 얽히기 때문에 확실하게 그릴 수 있도록 연습하자.



LESSON 10

용용 : 검사 & 어세신

【무기 예설】 도끼나 단검의 모양을 한 변형충은 다수가 플린트락 형식(1발 밖에 장전할 수 없음)이다. 발포한 뒤에는 날이나 돈기로 사용한다. 여기서는 그런 것들을 총이 아니라 도검으로서 소개한다.

【포즈 예설】 여기서는 구도로서의 매력이나 동세상을 절충한 모양을 우선한 포즈를 배워 보자. 일본 도와 권총을 각각 들고 기다리고 있는 현실적으로는 있을 수 없는 조합도 만화나 일러스트에서는 아름답게 보인다. 또한 이야기성을 느낄 수 있는 화려한 액션 포즈에도 주목해 보자.

【작화 요령】 비주얼용 포즈로는 스타일리시한 선이 나오도록, 액션 포즈에서는 역동감과 스파드감이

나올 수 있도록 의식해서 그린다. 존재감을 드러내고 싶은 그림은 선의 경약을 약간 두껍게 그려 나눈 듯이 윤곽선을 강조하면 좋다. 또한 무기를 위로 휘두르는 포즈에서는 얼굴에 드리우는 그림자도 잘 활용해서 박력 있는 그림으로 만들자.

장면 예시 : 다양한 무기를 자유롭게 다루며 전 세계를 돌아다니는 싸움꾼 2명. 그녀들에게 있어서 무기의 상징 같은 것은 있으나 마한 것이다.



POINT

표지 그림이나 일러스트에 쓰는 포즈는 실루엣의 아름다움에 중점을 둔다. 특히 몸의 라인이 드러나기 쉬운 코스튬은 스타일리시한 구도가 요구된다. 다양한 포즈를 연습해 보자.



평범한 사람의 근력으로는 한손으로 일본도를 휘두르기 어렵다.



▲ 전방의 적에게 발자기를 먹이면서 그 반동을 이용해 후방의 적을 베는 포즈다. 나이프류와 격투기의 움직임은 상성이 좋으므로 여러가지로 조합에 보자.



LESSON 11

스틸레토 + 권총 + 사복, 엑스 건 + 사복

【무기 해설】 P169의 도끼는 플린트락식 권총과 일체가 되어 있다. 게임에 등장할 법한 디자인이지만 유럽에선 「엑스 건」 등으로 불리며 실제로 사용되고 있었다. 중거리에서 충격을 한 후 근거리에서 도끼에 의한 공격을 행하는 것이 원칙이다.

【포즈 해설】 양쪽 포즈 둘 다 무기를 중에서 날뿔이로 전환하여 근접 전투에 들어하려는 중의 모습이다. 그렇기 때문에 한손에 총을 든다든지 무릎 쓰기를 한 자세에서 일어서려고 하고 있다.

【작화 요령】 P168에서 착용하고 있는 것 같은 가죽재킷을 그릴 때는 주름이나 광택을 넣는 방법에 신경을 쓰자. 재킷이 두껍고 튼튼하기 때문에 주름도 크고 약간 경질성을 띠고 있다. P169의 포즈처럼 가로 줄무늬가 들어가 있는 옷은 주름에 의해 모양이 변한다는 점에 주의해서 그리자.

정면에서 : 평소 때는 조용하던 바다가 오늘은 싸움의 어수선했던 분위기로 인해 어지럽혀지고 있다. 보아하니 두 액션단이 서로의 배워서 난전을 벌이고 있는 것 같다.

오리지널



POINT

이너웨어는 부드러운 소재로 되어 있기 때문에 주름도 완만하게 되어 있다. 선의 터치나 그림자를 넣는 방법으로 가죽재킷의 주름과는 구별하여 그리자.

트레이스



데포르메





POINT

양말의 가로줄무늬 모양에도 신경을 쓰자. 다리가 구부러지면 무릎이 늘어나기 때문에 줄무늬의 간격도 넓어지게 된다. 왼발은 화면 안쪽으로 향하고 있기 때문에 줄무늬의 간격이 약간씩 좁아지고 있다.

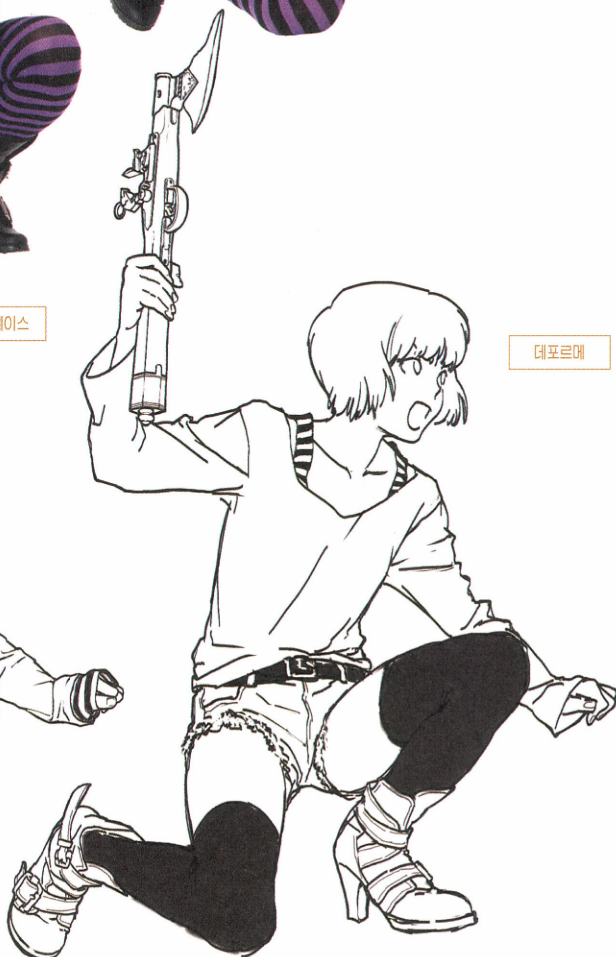
오리지널



트레이스



데포르메



LESSON 12

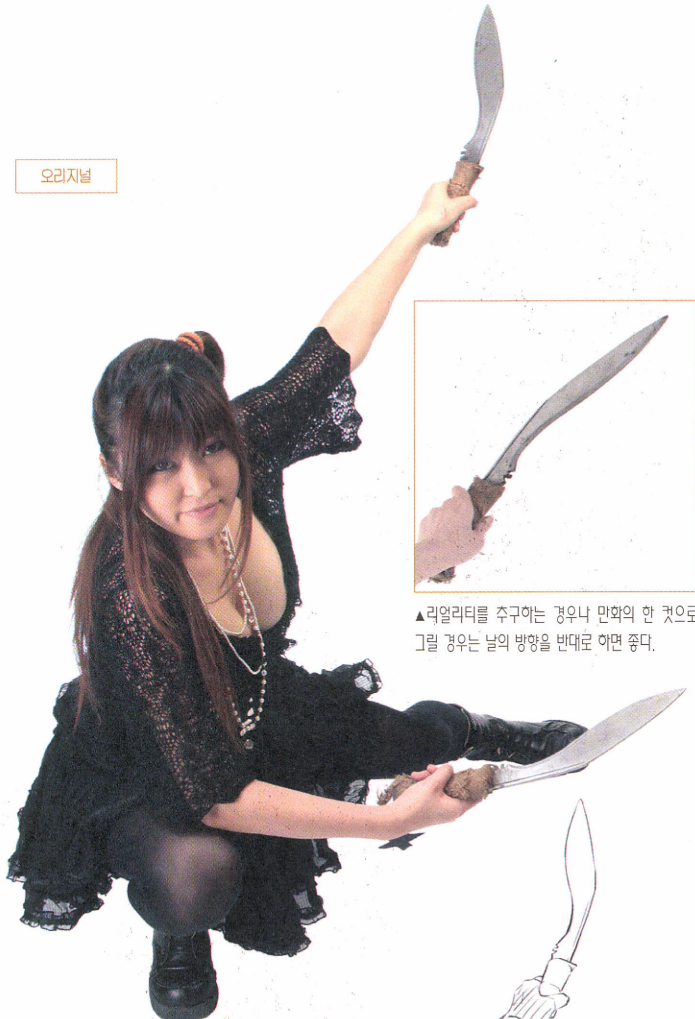
쿠크리 나이프 + 드레스, 쿠크리 나이프 + 차이나 드레스, 일본도 + 원피스

【포즈 예시】 P170에서는 어깨부터 팔, 손, 나이프의 날 끝까지 이어지는 곡선을 의식하자. 공격적인 포즈를 그릴 경우는 왼손으로 전 팔은 정면을 향해 수정에서 그리는 쪽이 무술적인 관점으로 봤을 때 옳다. P171은 만화의 표지 그림이나 일러스트에 어울리는 포즈다. 한 장의 그림으로서 아름다움을 표현하고 싶을 때 그려 보자.

【작화 요령】 P170은 그림의 움직임의 의식에 보자. 머리칼락이나 옷을 활달하게 하면 캐릭터의 움직임이나 공격의 흐름을 표현할 수 있다. P171의 포즈에선 화면 전체의 밸런스나 캐릭터의 표정이 포인트가 된다. 칼이나 손발 등의 부분을 너무 과하게 벌리지는 않으면서, 틀이 없는 구도로 만들면 강한 인상을 줄 수가 있다.

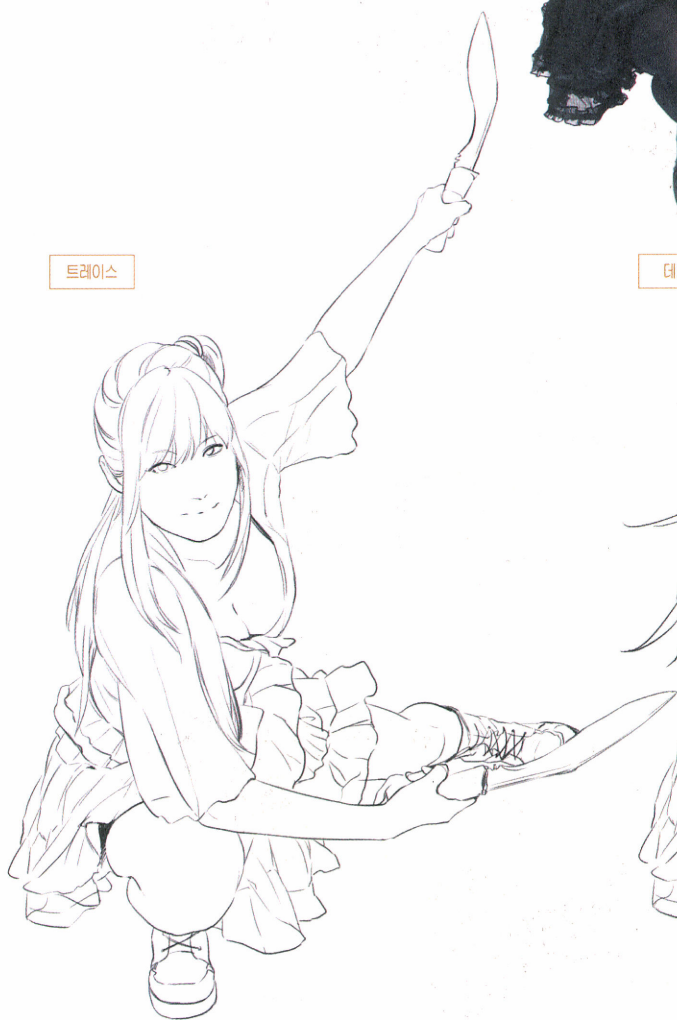
장면 예시 : 미국의 땅에서 운망적인 만남을 가져게 된 쿠크리를 사용하는 전사와, 일본도를 쓰고 있는 여걸, 칼날을 맞대는 중에 두 사람 사이에는 신비한 인연이 생기게 된다...

오리지널

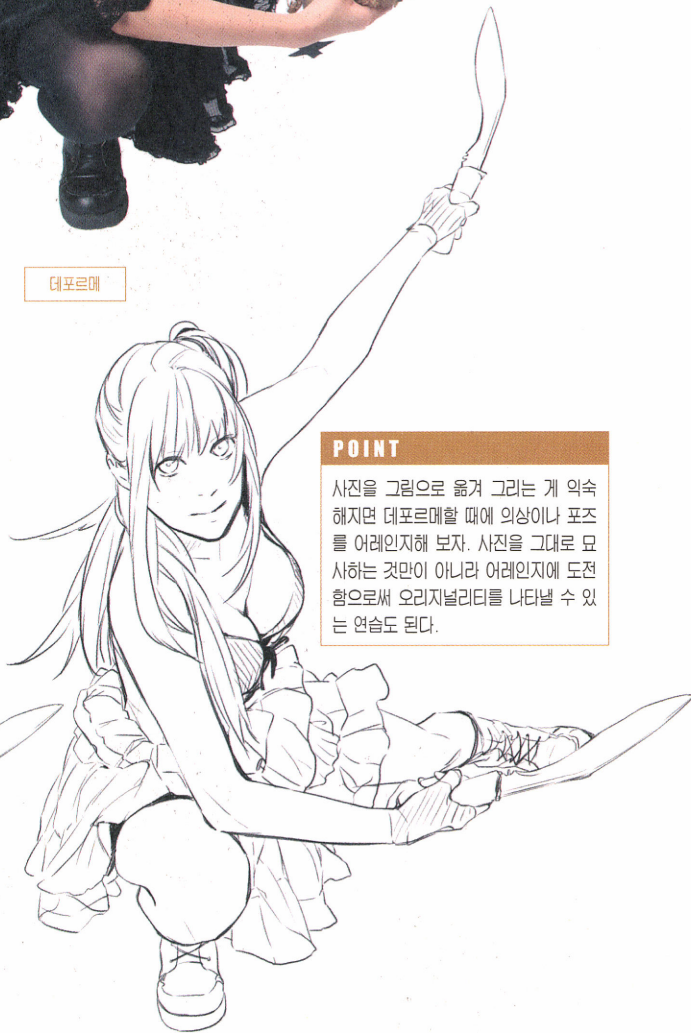


▲라일라터를 추구하는 경우나 만화의 한 컷으로 그릴 경우는 날의 방향을 반대로 하면 좋다.

트레이스



데포르메



POINT

사진을 그림으로 옮겨 그리는 게 익숙해지면 데포르메할 때에 의상이나 포즈를 어레인지해 보자. 사진을 그대로 묘사하는 것만이 아니라 어레인지에 도전함으로써 오리지널리티를 나타낼 수 있는 연습도 된다.

트레이스



데포르메



오리지널



POINT

모양이 복잡한 차이나 드레스를 그리는 것이 힘들다면 가능한 심플하게 어레인 지시켜 버리는 것도 한 방법이다. 깊이 들어간 슬릿, 몸의 라인이 그대로 드러나는 실루엣 등의 포인트만 확실히 잡아두었다면 그럴 듯한 분위기는 충분히 낼 수 있다.

총 & 나이프 프로파일

여기선 이번엔 사냥용 권총과 나이프 류를 소개하고 있다. 각각의 스케일의 대비는 실제의 것과 거의 비슷하게 되어 있으므로 캐릭터에게 들려주었을 때는 이것을 참고로 해주길 바란다. 또한 권총이 열거된 순서는 크게 보아 그 진화의 역사 순으로 되어 있다.

▲ 파이어리프 플린트락
Pirates Flintlock Pistol
340mm



▲ 엑스(도끼)가 달린 플린트락
Axe-flintlock-combination
540mm



▲ 대개(단검)가 달린 플린트락
Flintlock-pistol-dagger Combination
370mm

▼ 페퍼 박스 피스톨
Pepper Box Pistol
325mm



▲ 퍼커션 피스톨
Percussion Pistol
333mm



▲ 데렌저
Derringer
전장 : 124mm
구경 : .41



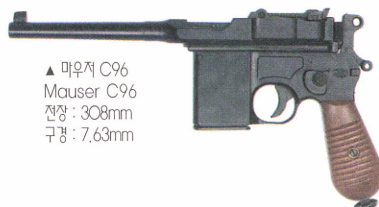
▶ 콜트 싱글 액션 아미
Colt Single Action Army
전장 : 276mm
구경 : .45



◀ 콜트 디텍티브 스페셜
Colt Detective Special
전장 : 178mm
구경 : .38



▶ 스미스 & 웨슨 모델 19
Smith & Wesson Model 19
전장 : 241mm
구경 : .357



▲ 마우저 C96
Mauser C96
전장 : 308mm
구경 : 7.63mm



▲ 14 년식 권총
Type 14 Pistol
전장 : 230mm
구경 : 8mm



▲ 콜트 파이슨
Colt Python
전장 : 283mm
구경 : .38



▲ 스톰 루거 Mk I
Sturm Ruger Mk I
전장 : 268mm
구경 : .22



▲ 콜트 M1911 A1
Colt 1911 A1
전장 : 216mm
구경 : .45

▶ 콜트 1911 Mk-IV SERIES 80
Colt 1911 Mk-IV SERIES 80
전장 : 240mm
구경 : .45



▼ 잉그램 M11
Ingram MAC-11
전장 : 248mm
구경 : 9mm



▲ 베레타 M92
Beretta 92
전장 : 217mm
구경 : 9mm



▲ 데저트 이글
Desert Eagle
전장 : 365mm
구경 : .50



▲ 글록 17
Glock 17
전장 : 186mm
구경 : 9mm



▶ 헤켈러 & 쿤트 USP
Heckler & Koch USP
전장 : 194mm
구경 : 9mm



▲ 헤켈러 & 쿤트 MP5K
Heckler & Koch MP5K
전장 : 629mm
구경 : 9mm



▲ 파브리크 나시오날 P90
FN P90
전장 : 500mm
구경 : 5.7mm



▶ 헤켈러 & 쿤트 MP7
Heckler & Koch MP7
전장 : 340mm
구경 : 4.6mm



◀ 맥폴 FMG9
Magpul FMG-9
전장 : 488mm
구경 : 9mm

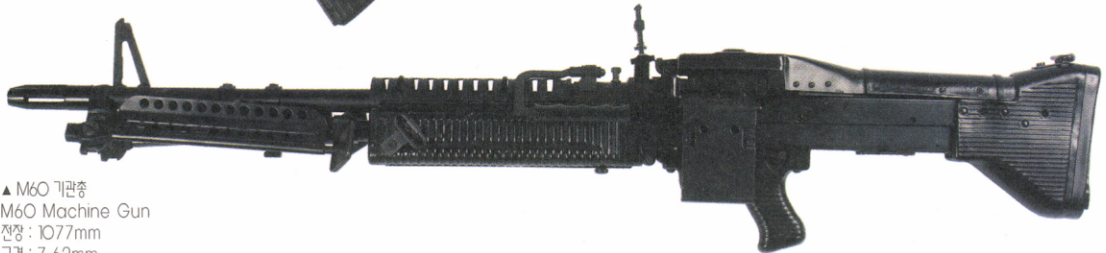
▼ 1947년식 칼라시니코프 자동소총
AKS-47
전장 : 880mm
구경 : 7.62mm



▲ 콜트 M733 쿼만도
Colt M733 Commando
전장 : 690mm
구경 : 5.56mm



▲ M60 기관총
M60 Machine Gun
전장 : 1077mm
구경 : 7.62mm



▲ 레밍턴 모델 700
Remington Model 700
전장 : 1138mm
구경 : 7.62mm



▲ 헤켈러 & 코흐 PSG1
Heckler & Koch PSG1
전장 : 1208mm
구경 : 7.62mm



▼ 접이식 나이프
Folding Knife
225mm



▼ 버터플라이 나이프
Butterfly Knife
290mm



▼ 쿠크리 나이프
Kukri
410mm



▲ 스틸레토
Stiletto
396mm



▼ 일본도
Katana
1000mm



일러스트레이터 프로필

Zen Yasumori

야스모리 켄

담당 ▶ 표지, 모든 컬러 표지, P58, P59, P107, P140, P142, P144, P145

HP ▶ ZERO SECOND

http://www.zen-yasumori.com/

Fumi Takamura

타카무라 후미

담당 ▶ P14, P15, P22, P23, P48, P49, P53, P54, P55, P60, P62, P63, P71, P79, P109, P116, P124, P125, P143, P170, P171

HP ▶ moirai

http://moira-takamu.com/

Liran

LIRAN(리란)

담당 ▶ P50, P51, P56, P57, 103, P106, P141, P168

HP ▶ iro

http://liran-iro.com/

Rasco

Rasco

담당 ▶ P52, P61, P102, P104, P105, P108, P169

HP ▶ —

Kim Dong Hoon

김동훈

담당 ▶ P8, P152, P153

HP ▶ —



포즈 디렉터 프로필

Yasuhiro Koshi

코시 야스히로

육상 자위대 제1사단 제1보통과연대 제1중대에 9년간 근무, 복무 중에는 올림픽 선수 후보로서 활약, 그 외에 무반동포소대 본대장, 중대장차 전속 드라이버, 소방대 대장 등을 역임. 제대 후 1998년에 예능 프로덕션 '빅 파이터 프로젝트'를 설립. 최근에는 아키바게 파포머들도 적을 두고 있으며, 해외 컨벤션에서 패널 토크쇼나 애니메이션 가수의 부킹도 손대고 있다. 99년에 영화 '선전포고'의 촬영협력 이후 본격적으로 영화, TV드라마 등의 밀리터리 분야 자문에 관여하고 있다.

대표작 ▶ 영화 '배틀 로얄', '라스트 사무라이', '마이 웨이', TV드라마 '자우', 'SP', 연극 '마음' 등 그 외 다수.

Hiroyuki Hasebe

하세베 히로유키

육상 자위대 제302보안중대(현재 제302보안경무중대)에 6년간 복무, 복무 중에는 특별의장대원으로서 각국의 국빈이나 귀빈에 대한 특별의장에 참가. 현재 예비 "일동육조. 2010년부터 빅 파이터 프로젝트에서 본격적인 영화나 드라마 등의 밀리터리 분야 자문에 관여하고 있다. 구 일본육군에 대해 지식이 깊어, 구일본군, 자위대, 특수부대, 미래군대의 연기 지도 및 컨 액션에 관해, 밀리터리 액션 디렉터로서 활약 중이다.

대표작 ▶ 영화 'SPACE BATTLESHIP 아마토', 'SP 혁명 THE MOTION PICTURE', '태평양의 기적~폭스라고 불리는 남자', '마이 웨이' 등 그 외 다수.

*일동육조 : 우리나라 군대로는 육군 상사에 해당함.

B.F.P.

주식회사 빅 파이터 프로젝트

밀리터리에 영화에 관한 일을 맡고 있으며 아키바게 아티스트가 소속된 아주 획기한 사무소. 영상에 대한 미래의 군대부터 현대의 특수부대, 자위대, 미군, 경비대, 구 일본군 역할을 하는 배우에게 연기 지도를 해 주고 있다. 2000년 공개된 영화 '배틀 로얄'에 군대의 군사 관련 연기 지도 등에 관여했다. 최근에는 한일합작 영화 '마이 웨이'에도 관여하는 등, 글로벌하게 활동하고 있다. 밀리터리 관련 자문, 컨 액션에 대해서 정평을 얻고 있는 외에 미국 컨벤션에서 일본의 액션 영화에 관한 패널 토크쇼도 하고 있다.

협력 작품 ▶ 영화 '파이널 저지먼트', '마이 웨이', 'DOG X POLICE', '마이 백 페이지', 'GANTS', '20세기 소년', '돌아와라! 이사미 신장 사건', '선전포고', TV드라마 '개척자들', '자우', '도쿄 대공습', '나는 조개가 되고 싶다', DVD '육군 자위대 마신 대도해!', 연극 '마음' 등 그 외 다수.

긴가은하(銀河) 출판 아카이브

본 책은 긴가(은하) 출판 아카이브 전투 액션 포즈집(1) 전투복 편, 전투액션 포즈집(3) 코스튬플레이 편에서 몇 가지 사진을 전채하여 사용하고 있습니다. 담당한 페이지와 모델의 이름을 같이 표기합니다.

나카야마 요시코 Yoshiko Nakayama

담당 ▶ P56, P57, P61, P108

야마구치 리에 Rie Yamaguchi

담당 ▶ P58, P59

아이자와 키미 Kimi Aizawa

담당 ▶ P60, P109

나기노 모토코 Motoko Nagino

담당 ▶ P62, P63

Rian Kinasaki

키노사키 리안

연극무대를 메인으로 배우, 모델 등으로 활약 중. 매월 촬영회를 개최하고 있다. 「자세한 사항은 홈페이지 또는 블로그를 봐 주세요.」

대표작▶ 연극 월식가극단(月蝕歌劇團) 「꽃과 뱀」의 토오아와 케이코 역, 「조용한 돈(Don)-마계 전상편(轉翔編)-」의 콘도 시즈야 역, 「초아마 30인 살인 한시행」의 토이 무츠오 역 등.
취미▶ 코스튬 플레이, 게임, 근육 트레이닝, 특기▶ 가라테, 재봉.

HP▶ 「PLASTIC STAR」
<http://plasticstar.xxxxxxxx.jp/blog/>
blog▶ 「키노사키 리안★2012」
<http://fcbg.jp/replika0724/>



Kanna

칸나

코스튬 플레이어로 또는 아키바게 버추얼 안드로이드 아이돌 유니트 「미쿠16세」의 「메이코」로 활약 중. 라이브 활동 외에 사진집도 발표하고 있다.

「평소에는 코스튬 플레이 촬영회에 참가하고 있습니다. 어느 분이든 참가할 수 있는 집 같은 편안한 분위기의 촬영회입니다! 라이브 공연장이나 촬영회에 만나러와 주세요, 기다리고 있겠습니다!」

HP▶ 「미쿠 16세」
<http://16miku.blog122.fc2.com/>
촬영회 HP▶ 「레플리카 촬영회」
<http://www.pinky-u.net/mixi 커뮤니티 id=4113448>
Twitter▶ @16miku



Mori Sayuru

모리 사유루

웅((・∀・))웅(아키바게 전파족 유니트)의 청색 담당. little☆sugar(아이돌 커버 유니트) 리더. 그 외에 코스튬 플레이 DVD 사진집 출연, 컴패니언 모델, 라이브 DJ, 백댄서, 라이브 사회, 파라파라 후라초케 비디오, 아이돌 유니트, 솔로로 라이브 출연, 코스튬 플레이어 사진집을 카메라맨으로서 발매하는 등 여러 분야에서 활약 중.

취미▶ 카메라와 여행
blog▶ 「모리 사유루의 [지루한 일기] 적인 블로그」
blog.livedoor.jp/morisayuru
Twitter▶ @morisayuru



Shizu Miyano

미야노 시즈

가수·성우·배우 등으로 활약 중. 그 외 무대의 주최 및 작사 각본으로도 활약하고 있다.

대표작▶ TV 애니메이션 「하급생 2~노동자 속의 소녀들, 주제가 유니트 카츄샤」, PS2 게임 소프트웨어 「MELTY BLOOD Actress Again」 ED. 연극 월식가극단 「조용한 돈 2」, 연극 「마음」의 주연인 카가미네 린 역, 미니 앨범 「Ai~愛」, 「colorful candy」, 「∞~무한대」 등.

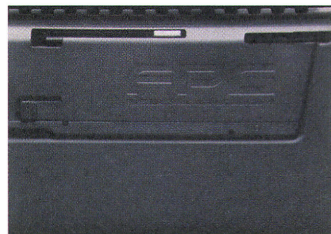
HP▶ 「정숙(静淑)」
<http://www.miyanosizu.jp/>
blog▶ 「시즈로그」
<http://ameblo.jp/miyanosizuneko/>
Twitter▶ @miyanosizu

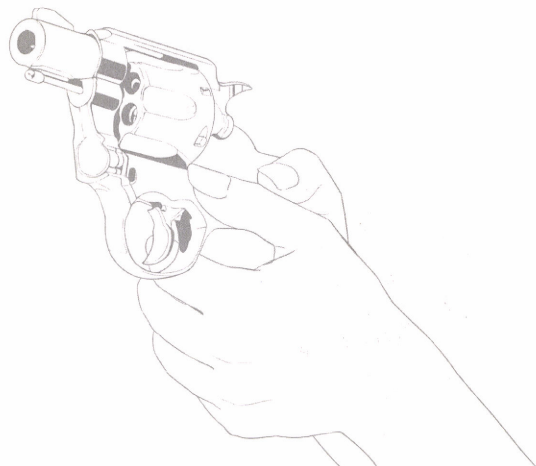


「한낫의 저편」

본사에서 소개한 「백플 FMG9」를 등장시킨 영화작품이 있다. 주연은 미야노 시즈, 「고질라」 시리즈, 「전국자위대 1549」, 「아들로~구원의 날개」 등을 만든 영화감독 테즈카 마사키가 씨를 강사로 맞아 영화에 관한 얘기를 나누며 연기를 실제로 예 보여 참가자 전원의 자제와 힘을 합쳐 단편 액션영화를 제작하는 워크숍에서 이 단편영화가 태어났다. 테즈카 감독의 첫 워크숍이기도 하며 감독과 친한 프로듀서나 최근 액션영화에 다수 관여하고 있는 빅 파이더 프로젝트(B.F.P)로부터 코시 아사히로, 아세베 히로유키가 참가하고, 참가자 전원이 힘을 합쳐서 본 작품을 만들어 냈다. 「하드보일드 요코하마 액션 무비 컴페디션 2012」의 초대작품으로 선정되어 당일 회장에서 공개되면서 호평을 얻었다.

*상품에 관한 문의는 info@bfp54.com으로 해 주시기 바랍니다.





총 & 나이프 격투 포즈 스타일 도감

2013년 1월 25일 초판 발행
2013년 8월 30일 2쇄 발행

편 자 : STUDIO HARD DELUXE, INC
역 자 : 도영명

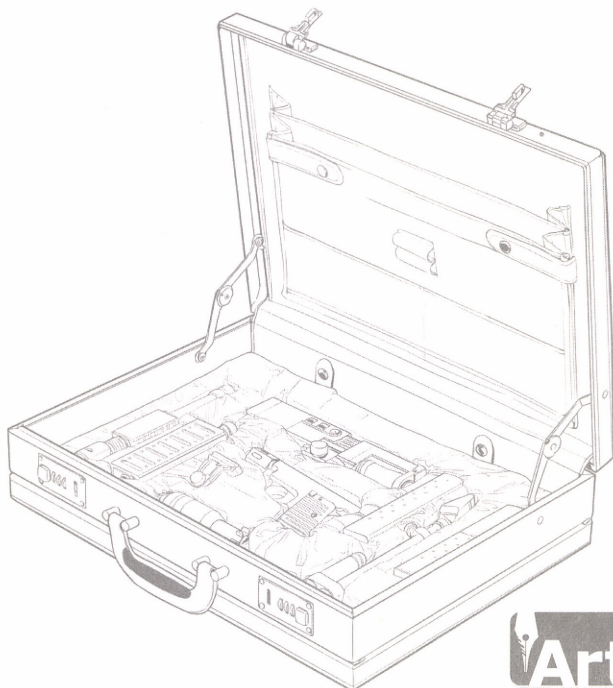
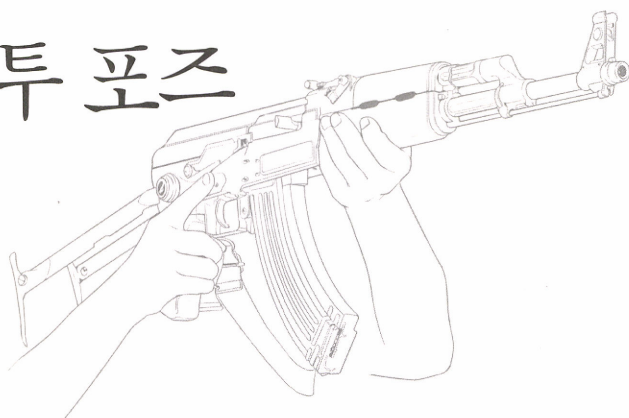
발 행 인 : 황경태
편 집 인 : 여영아
편 집 : 황정아 광보라
북디자인 : 윤석민
제작부장 : 김장호
제 작 : 김종훈 정은교
영업국장 : 김병훈
영 업 : 채인석 경주현 조정아 노정현
발 행 처 : (주)학산문화사

서울특별시 동작구 상도1동 777-1 학산빌딩
편집부: (02)828-8988 FAX: (02)828-8890
영업부: (02)828-8982~6
1995년 7월 1일 등록 제3-632호
<http://www.haksanpub.co.kr>

描ける! 銃 & ナイフ 格闘ポーズスタイル図鑑
Can Draw! GUN & KNIFE Combat pose style book
All rights reserved STUDIO HARD DELUXE, Inc. 2012
First publication in Japan by MdN corporation, 2012

ISBN 978-89-258-9871-1 07650
ISBN 978-89-258-8237-6(세트)

값 15,000원





2013. 1. 15 초판 인쇄



0765

9 788925 898711

ISBN 978-89-258-9871-1

ISBN 978-89-258-8237-6 (세트)

값 15,000원

CHAPTER1 권총 판

CHAPTER2 돌격소총 · 기관단총 판

CHAPTER3 저격총 · 경기관총 · 변형총 판

CHAPTER4 나이프 · 도검 판

전문가의 지도를
바탕으로 한
리얼한
실사 격투

트레이스 OK!
일러스트 밀그림으로
사용해도 좋은
배틀 이미지
800점 이상

실력 향상에
필수적인
총과 나이프의
기초 지식

실제 사례를 익혀
트레이스와
데포르메화

